EL WENDIGO

Número
91-92

BELLA LUNA
OFF WE WENT TO JOIN HIS ACTING TROUPE AND AN ACTOR HE IS STILL, AND FAMOUS, WAY UP IN NEW YORK, WHERE FINE LADIES COME TO LOOK ON HIM AND ADMIRE HIS FACE AND FORM.
BUT HE'S MINE, FOREVER, AND MAKE NO MISTAKE OF IT.
I MAY NOT BE A REFINED LADY, BUT MY COUNTRY WAYS ARE QUAINT TO THESE PEOPLE... AND MY BEAUTIFUL HUSBAND NEEDS NO WITCHIN' FROM ME FOR HIS SUCCESS, AND WE ARE HAPPY TOGETHER...
AND I'M AS PLEASED AS CAN BE THAT THOSE THREE BLACK HEARTS DIDN'T HAVE TO GO TO WASTE ♥♥♥

ENTREVISTA
Carlos Giménez

ROY CRANE
El maestro olvidado

MUJERES
Exposición antológica

SALTO DE EJE
Una nueva interpretación

¡AVANCE!
XXVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón 2002)

Fundado en
1974
2002
otoño

2,7 €
40 páginas

CON DOBLE
Suplemento
5,4 €
80 páginas

9 771575 948004 00091

SUPLEMENTOS
La Historieta Asturiana XVI y XVII
Una historia de F. R. Arbesú

¡VISITA NUESTRA WEB!
http://cineultramundo.blogpsot.com/

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

MUJERES

¡SOMOS MACHISTAS! Permítannos gritarlo públicamente.

El machismo es una droga, una enfermedad, una religión, una cobardía que practicamos y usamos en provecho propio los hombres y algunas mujeres.

Sólo el reconocimiento público de esta lacra social que ha producido y sigue produciendo más mutilación, marginación y muerte que todas las filosofías, guerras y religiones, nos ayudará a comenzar verdaderamente a erradicarlo.

La XXVI Edición del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias se la vamos a dedicar a ELLAS, a las MUJERES. Se va a organizar este Salón de modo y manera que asuman su protagonismo.

Será sin duda la mayor manifestación cultural que en el Mundo se haya realizado sobre la contribución de las MUJERES al Cómic, Historieta o Tebeo.

Contamos con la exposición MUJERES, que en su seno alberga la mayor investigación que se haya hecho nunca en el Mundo de la Historieta, sobre la participación que ha tenido la mujer en los países anglosajones: THE GREAT WOMEN CARTOONIST. Exposición realizada por la historietista e investigadora TRINA ROBBINS. Reúne más de 220 páginas originales de unas...mujeres y cientos de tebeos originales en los que han participado. Abarca el periodo de tiempo comprendido entre 189? y la actualidad.

Exposición que será enriquecida con originales de las autoras españolas Mabel (Ñata), Mariel Soria, Ana Miralles, Violeta Suárez, Purita Campos, Tinturé, Margarita Rodríguez, la inglesa Posy Simmonds y la francesa Layla Gauruz. También se montará otra exposición de tebeos originales de los publicados en España, en los que hayan participado mujeres con su trabajo. Todo un acontecimiento cultural único y posiblemente irrepetible, dado que una vez finalizado el Salón asturiano, las cuatro exposiciones que conformarán MUJERES, retornarán a sus legítimas dueñas/os y con ello esparcidas por los cuatro puntos cardinales.

Aprovecha esta ocasión apreciado lector y contribuye con tu asistencia, a limar ese Machismo que nuestros genes y cultura nos han impuesto. ¡Gracias en nombre de ELLAS y en el propio!.

EL WENDIGO

NÚMERO DOBLE 91-92
[incluye 2 fascículos]

#XVI La Historieta Asturiana
Fascículo XVI (301-320)

#XVII Fascículo XVII (321-340)
Faustino Rodríguez Arbesú

sumario

04 MUJERES (Gijón 2002)
El Wendigo

07 MUJERES DE PAPEL
J. Mª Flores

11 CARLOS GIMÉNEZ
Entrevista

16 SALTO DE EJE
F. Rodríguez Arbesú

18 HEMOS LEIDO
Comentarios y noticias

21 PREMIOS HAXTUR
El Wendigo

27 PLANCHAS; VIÑETAS Y BOCADILLOS - 2
F. Flórez

28 TUBBS Y EL CAPITÁN
Ramón F. Pérez

30 MONSTER
J. Mª Flores

32 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

34 HASTA LA COCINA
Sergi Vich

36 LA COMPOSICIÓN EN EL CÓMIC - 1
F. Flórez

NOTA: Los artículos publicados en la sección "Hasta la cocina" son redactados por personas ajenas a la línea editorial de la revista.

http://cineultramundo.blogspot.com/

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Nº 91-92 Otoño 2002

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PUBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACION: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf DEPOSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACION PORTADA: Coleen Doran

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MAS INFORMACION: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón y la Consejería de Cultura del Principado de Asturias

Mujeres
Gijón-2002

EL WENDIGO

El Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón) dedica su XXVI edición a las mujeres que han consagrado su vida a este noveno arte. Tal vez no sean muchas proporcionalmente pero, como ha demostrado Trina Robbins para Estados Unidos, son más de las que parecen. Por ello, hemos querido reunir a un número significativo de profesionales femeninas de este medio: guionistas, dibujantes, ilustradoras, para que nos hablen acerca de sus vivencias y de su trabajo.

Son: Mabel Álvarez "Ñata", Carmen Barbará, Purita Campos, Layla Gauraz, Ana Miralles, María Pascual, Trina Robbins, Margarita Rodríguez "Nina", Marie Severin, Tinturé, Posy Simmonds y Mariel Soria. Junto a ellas habrá también un excelente plantel de autores masculinos, como Georges Bess, Steve Leialoha o Gerry Conway, además de exposiciones, presentación de publicaciones, debates, cómic en vivo, etc.

AUTORES INVITADOS

Carmen Barbará. Dibujante de la edad de oro del tebeo femenino (que no feminista) en España. Participó en las míticas FLORITA y CLARO DE LUNA y dio vida a la intrépida reportera *Mary Noticias*.

Georges Bess. El dibujante de *El lama blanco* y *Aníbal 5* vuelve a estar con nosotros en un momento de máxima actualidad, tras una magna exposición antológica en Palma de Mallorca y el excelente *Juan Solo* en fase de publicación.

Henri Bismuth. Pintor francés de reconocido prestigio que actualmente se ha incorporado a la industria del comic-book.

Gerry Conway. El hombre que mató a la novia de *Spiderman*. Veterano guionista cuyo trabajo se encuentra en plena notoriedad merced a la publicación íntegra de su etapa en *Daredevil* y la programación de varias series televisivas donde participa: *Ley y Orden* (ganadora de varios Premios Emmy), *Se ha escrito un crimen*, etc.

Purita Campos. La conocida dibujante de Esther.

Trevor von Eeden. Dibujante con un atrevido montaje de página, conocido por sus entregas de *Batman*.

Víctor de la Fuente. El gigante asturiano de la historieta. Creador de *Haxtur*, *Sunday*, *Haggarth* y un buen montón de obras maestras, reconocido a nivel mundial por críticos y profesionales del cómic.

Adolfo García. Dibujante asturiano, progenitor de personajes tan entrañables para el público regional como *Xuanón* o *La Vaca Venancia*, o *Mr. Melone* para el internacional.

Layla Gauraz. Uno de tantos nombres femeninos desconocidos para el gran público y sin embargo responsable de los guiones de *El Hombre Enmascarado* en sus ediciones para el mercado nórdico.

Diane B. Georgianis. La hija de John Buscema acudirá al Salón para recibir el cariño y homenaje de los aficionados a la obra de su padre recientemente fallecido.

Geoff Johns. Guionista de *Flash*, *La Cosa* y *Los Vengadores*. Ayudante de dirección durante años de Richard Donner.

Steve Leialoha. Dibujante de origen hawaiano, conocido por su trabajo en *La Patrulla X*, *Liga de la Justicia* y tantos otros.

Carlos María de Luis. Investigador e historiador asturiano que durante muchos años proporcionó historietas de aventuras y misterio para el diario LA NUEVA ESPAÑA, además de ilustrar sus propios trabajos de divulgación sobre distintos aspectos de la historia asturiana: ferrocarriles, siderurgia, tradiciones, etc. Uno de los mejores humoristas asturianos.

Mariscal. El más internacional de los diseñadores españoles se inició como dibujante de cómics y fue uno de los padres fundadores del underground ibérico.

Ana Miralles. Dotada de un estilo suave y elegante, dio forma y vida al personaje *Eva Medusa* y a la adaptación de la novela *En busca del Unicornio* de Juan Eslava Galán.

María Pascual. La ilustradora por excelencia de nuestra infancia. Proporcionó miles de dibujos a los cuadernos femeninos de la editorial Toray: *Azucena*, *Serenata*, *Rosas Blancas*, etc.

Trina Robbins. Guionista, dibujante e historiadora del cómic. Una de las pioneras absolutas del cómic underground, autora de libros como *From Girl to Grizzz* o *The Great Women Cartoonist*.

Margarita Rodríguez "Nina". Autora de una obra que combina los mitos celtas con la influencia del cómic japonés, realizada en su última etapa directamente en soporte informático.

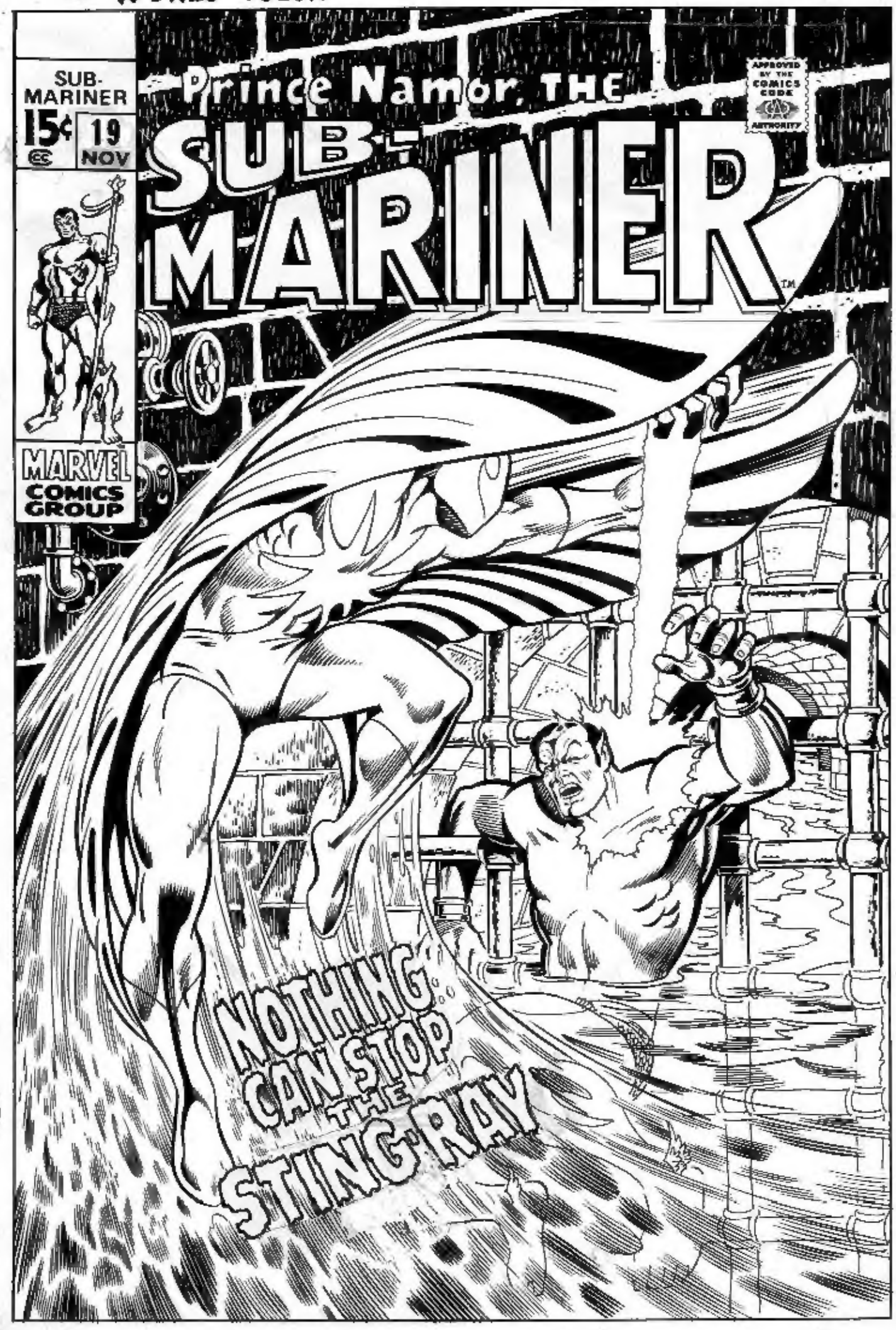
Marie Severin. Dibujante procedente del mítico staff que generó el universo Marvel. Compartió tablero de dibujo con Jack Kirby, John Buscema o Steve Ditko, dando

En la página de al lado, plancha de Marie Severin que podrá contemplarse en la exposición Mujeres

WORLD COLOR

SUBMARINER

L



YELLOW T S

RED T S

BLACK T S

BLUE T S

vida a *Namor, Kull el conquistador* y *La Masa* entre otros personajes y musa de la mítica E.C..

Posy Simmonds. Dibujante inglesa vinculada al diario The Guardian, donde desarrolló una de las propuestas más sorprendentes de los últimos años: *Gemma Bovery*.

Mariel Soria. Afincada en España desde hace muchos años y vinculada a la revista El Jueves casi desde sus inicios, esta dibujante argentina ha creado con *Mamen* un arquetipo de mujer independiente y moderna

Tinturé. Ilustradora del personaje *Emma*, trabajó también para revistas como Jurtz o Twinkle. En España, para las publicaciones infantiles y juveniles Pluchi, Mercedes, Mari Luz, Celia y Sissi, entre otras.

Dolores Buscema. Esposa de John Buscema, que se desplazará a Gijón para recibir el homenaje a su marido.

Úrculo. El reconocido pintor y escultor Eduardo Úrculo siempre ha reivindicado su etapa como dibujante de historietas, por esta razón figura como invitado de lujo a esta edición del Salón de Asturias.

Junto a ellas y ellos estarán Mabel Álvarez "Ñata", Arturo Arias, Javier Granda, Marcos de las Heras, Gaspar Meana, Neto, Pau, Robert y más.

Exposiciones

•Mujeres

Como su nombre indica estará dedicada a los tebeos hechos por mujeres. Se trata de una muestra exhaustiva, original y presumiblemente única. En realidad está compuesta por cuatro exposiciones. La primera procede de la vasta investigación llevada a cabo por Trina Robbins en Estados Unidos y reúne más de doscientos originales en un marco de tiempo que va desde principios del siglo XX hasta nuestros días. La segunda ofrecerá una selección de comic-books realizados por mujeres. Durante la primavera del 2002 la exhibición promovida por Trina Robbins se expuso en la Galería Sezzession de Viena; allí, dibujantes femeninas austríacas incorporaron sus originales, los cuales también podrán verse en Gijón. Además, las invitadas al Salón de Asturias han proporcionado muestras de su trabajo, enriqueciendo de esta forma la que será, con toda seguridad, la mayor muestra de cómic femenino realizada en el mundo hasta el momento. Exposición difícil de repetir pues tras su clausura, los originales se devolverán a sus autoras y/o propietarios repartiéndose por todo el mundo.

La exposición MUJERES podrá verse en el patio central del Centro Cultural Antiguo Instituto y en la Sala polivalente del mismo.

•El Arte de Víctor de la Fuente

Es un orgullo llevar a la capital de Asturias una exposición de originales del dibujante asturiano más universal: Víctor de la Fuente (Ardisana, Llanes, 1927). Recorrido antológico por toda su producción, incluyendo páginas de Sunday, Haxtur, Haggarth, Los ángeles de acero, Los gringos, etc.

Se instalara en la Sala Borrón de Oviedo dependiente del Instituto Asturiano de la Juventud.

•John Buscema. Un titán

Originales cedidos temporalmente por la familia del artista que se expondrán en el Museo Barjola de Gijón. El material expuesto comprenderá un recorrido por toda la trayectoria vital de este gran dibujante, alguna de cuyas etapas permanece inédita entre nosotros.

•Homenaje al Salón del Cómic

Con motivo de los XXV años del Salón Internacional del Cómic se recibieron originales de autores de todo el mundo festejando y felicitando por esta efemérides. El goteo de dibujos continuó produciéndose a lo largo del 2002 lo que nos lleva a instalar esta muestra en el Ateneo de La Calzada (Gijón).

•Homenaje al Autor que amamos

Reproducciones en blanco y negro y color con lo más significativo de la trayectoria del autor homenajeado este año.

•Finalistas Premios Haxtur

Reproducciones en blanco y negro y color con las obras candidatas a los Premios Haxtur en su décimo octava edición.

Estas dos últimas tendrán lugar en el hall del Centro Cultural Antiguo Instituto de Gijón.

Actividades complementarias

•El arte de Víctor de la Fuente (presentación)

Con motivo de la inauguración de esta exposición en la Sala Borrón de Oviedo se realizará una presentación y visita explicativa del material allí expuesto. Participará el propio artista, Víctor de la Fuente, el director del Salón, Faustino Rodríguez Arbesú, y se contará con la presencia de autoridades de la Consejería de Cultura y del Instituto Asturiano de la Juventud.

•In Memoriam John Buscema (mesa redonda)

En la Escuela de Arte de Oviedo celebraremos una mesa redonda en torno a la figura de ese titán del dibujo llamado John Buscema. Constará de una introducción a cargo de Florentino Flórez y asistirán los familiares directos del artista.

•Homenaje a John Buscema

El día de la clausura en el Teatro Jovellanos, se dará un postrero homenaje a John Buscema, con la presencia de su viuda, Dolores Buscema, su hija, Dianne B. Georgiannis y el pintor Henri Bismuth, en la que se hará entrega del Premio John Buscema.

•Cómic en vivo

En la calle Tomás y Valiente, en los aledaños del Centro Cultural Antiguo Instituto (Gijón), se instalarán dos carpas en las que durante mañana y tarde los dibujantes invitados al Salón realizarán cómic en vivo, originales que posteriormente se sortearán entre los espectadores.

•Premio John Buscema "Amar el cómic"

Este año presentamos un nuevo premio especial dedicado a aquellos que han realizado extraordinarias contribuciones al medio y por su aportación al reconocimiento del mismo como arte.

•Concurso de tiras cómicas

El objeto de este certamen es utilizar el humor contra las actitudes discriminatorias y sexistas. El plazo termina el 2 de septiembre. Convoca el Ayuntamiento de Gijón.

Presentación de publicaciones

Durante el Salón se presentarán al público las siguientes publicaciones

- La historieta asturiana. Una historia de Faustino Rodríguez Arbesú. El monumental volumen escrito por el Director del Salón será presentado por el escritor y periodista gijonés Juan José Plans en el Centro Cultural Antiguo Instituto.

- Nuestros paisanos. Ernesto del Castillo "Neto" ha puesto en la calle un hermoso álbum que recoge biografías de asturianos ilustres, desde Pelayo hasta Ángeles Caso. Será presentado por el catedrático de historia de la Universidad de Oviedo, Javier Conde. El acto tendrá lugar en el Centro Cultural Antiguo Instituto.

- Los cómics de Úrculo. El Wendigo, en colaboración con el diario La Nueva España y Cajastur, ha recuperado la etapa en que el pintor y escultor Eduardo Úrculo escribió y dibujó historietas -con destino al citado periódico. La presentación tendrá lugar durante la inauguración del Salón y correrá a cargo del propio autor.

Y más

Además estarán los debates y coloquios diarios, la Quiniela de los Premios Haxtur, firmas de autógrafos, la sesión de clausura con la entrega de los Premios, etc. Todos los actos son gratuitos, colabora con tu presencia y participación.

Gracias.

Mujeres de papel
y papeles de mujer

JOSE Mª FLORES

El Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias se enorgullece de presentar una exposición de cómics realizados por mujeres. Hasta donde tenemos noticia se trata de la mayor muestra de esta clase a nivel mundial. A los ya extensos fondos recopilados por Trina Robbins (más de doscientos originales y numerosos tebeos de todas las épocas) se han unido los aportados por las artistas invitadas a esta edición del Salón del Cómic, configurando un panorama amplio y representativo de lo que es el cómic femenino en el momento actual.

No es la primera vez que este certamen dedica una exposición a la presencia femenina en la historieta. En 1993 se presentó en la Sala Borrón de Oviedo una muestra de producción e investigación propia titulada *Mujeres de Tebeo*, cuyo objetivo era repasar la evolución de los roles femeninos en los cómics de los últimos veinte años. Si los paneles de entonces reflejaban mujeres de papel en esta ocasión se trata de mostrar láminas, cartulinas, viñetas, en definitiva, papeles dibujados por mujeres.

La exposición se plantea una doble misión. Primero, revelar la permanencia de mujeres dibujando tebeos a lo largo de todo el espectro cronológico que comprende este medio de comunicación. Y segundo, demostrar que existe un cómic con características específicamente femeninas. Respecto al primer objetivo, éste se revela primordial, pues cualquiera puede asomarse a las múltiples enciclopedias, diccionarios e historias del cómic y constatar en sus páginas la ausencia casi total de mujeres, dibujantes o guionistas -y no hablemos ya de coloristas o entintadoras-. Proporcionalmente puede que no sean muchas, pero son bastantes más de las que algunos quieren y dicen.

Trina Robbins, profesional ella misma del tebeo, formada y forjada durante los movimientos de liberación de la mujer, ha consagrado su labor investigadora a redescubrir esta parte ocultada de la historia, con la esperanza de que las cosas cambien en el futuro. Sus investigaciones, concretadas en al menos media docena de libros, desvelan la presencia de profesionales femeninas del cómic desde los mismos albores de este

Plancha de Colleen Doran

YOU CAN'T FOOL Love
I LOVE YOU, JANE, DARLING! I LOVE YOU...
THEN WHY DOESN'T HE PROPOSE? WHY DOESN'T HE ASK ME TO MARRY HIM?
"It was ironic that I tortured myself with that question! I had always scorned marriage... and now I was yearning for it! What was keeping Ken from proposing? His kisses as well as his words told me it wasn't for lack of love..."
"UNTIL A SHORT TIME AGO, I HATED THE THOUGHT OF MARRIAGE! IT MADE ME REMEMBER MY POOR OVERWORKED MOTHER, AND HOW CHEERLESS MARRIAGE HAD TREATED HER!
WHEN I GROW UP, I'LL NEVER DO HOUSE-WORK OR TAKE CARE OF KIDS!
OH YES, YOU WILL, JANEY...
BUT WHEN YOU FALL IN LOVE...I JUST HOPE YOU WON'T LOSE HIM... LIKE I LOST YOUR POOR FATHER! IT DOESN'T HAVE TO HAPPEN LIKE THIS, JANE!

Plancha de Valerie Barkley

arte. Nombres como Rose O'Neill o Grace Drayton, hoy casi desconocidos en su país de origen y absolutamente en el nuestro, pero que en su momento fueron verdaderas estrellas. O como Nell Brinkley que proporcionó imagen a las alocadas "flappers" que protagonizaban las novelas y relatos de Francis Scott Fitzgerald durante los alegres años 20. La popularidad de su estilo fue tal que dio nombre a una línea de productos de belleza para el cabello e inspiró un tipo concreto de muchacha presente en los espectáculos musicales conocidos como *Ziegfeld Follies*. Una vez divulgadas las publicaciones de Trina Robbins, la trascendencia de la aportación femenina a la historia del cómic deberá ser, primero, incorporada al bagaje cultural común y después valorada en su justa medida.

La contribución de la estudiosa norteamericana proporciona algo más que una relación de nombres, también explica y sitúa en el momento histórico las circunstancias que favorecieron o perjudicaron a las mujeres que se abrieron camino en esta ingrata industria. Por ejemplo, es sabido que la II Guerra Mundial facilitó a las mujeres el acceso a empleos tradicionalmente reservados a los hombres. Esta situación también tuvo su correspondencia en el mundo del cómic. Por un lado, se amplió el número de ilustradoras y por otro, las proverbialmente masculinas historietas de aventuras conocieron la aparición de personajes femeninos como protagonistas. El caso más difundido sería el de la reportera *Brenda Starr*, desarrollada durante muchos años por la dibujante Dale Messick, y tal vez el más llamativo el de *Torchy Brown*, creada por Jackie Ormes, según parece, la primera mujer afroamericana que dibujó tiras de prensa. *Torchy Brown* apareció, con fluctuaciones, desde los años 30 hasta los 50 en periódicos dirigidos a la población de raza negra.

El cese de la situación irregular generada por la contienda provocó, indirectamente, una asociación muy arraigada en España: la especialización de la mujer en el género conocido como "romance". Al finalizar el conflicto bélico muchas ilustradoras y guionistas perdieron sus trabajos, encontrando algunas refugio laboral en los comic-books de género romántico, especialmente abundantes durante los años 50. Esta explicación, válida para Estados Unidos, puede no serlo tanto para el caso español. ¿Qué o quién llevó a las ilustradoras españolas a decantarse por un tebeo de género, ideológicamente tal vez deleznable, pero de indudables atractivos estéticos? La respuesta pueden y deben proporcionarla las propias protagonistas del fenómeno. En cualquier caso, la línea que va de Violeta Suárez a Purita Campos, pasando por Pilar Blasco, María Pascual, Carmen Barbará o Trinidad Tinturé, está llena de sobresalientes resultados artísticos, todavía no reconocidos suficientemente.

Los años 60, en el ámbito anglosajón y estadounidense más en concreto, supusieron un despertar del cómic femenino, inspirado ahora por los modelos del "underground". La causa de este interés femenino por la corriente menos comercial y convencional de la historieta radica en la estrecha visión de las editoriales mayoritarias: DC y Marvel. Para los responsables de estas firmas, las chicas, sencillamente, no leían tebeos.

Estadísticamente, esta postura cerril suponía la marginación de la mitad de la fuerza creativa y de los potenciales consumidores. Frente a esto, *Wonder Woman*, en cuanto a títulos y Marie Severin, en lo que se refiere a ilustradoras, constituyen las excepciones que confirman la regla. El per-

Página siguiente, sorprendente composición la de esta plancha de Lilly Renee de 1944

"ALL YOU HAVE TO DO IS GET BEHIND HER. THE IMPORTANT THING IS NO NOISE AT ALL. NO SOUND FOR BIXBY TO HEAR."
YES—YES! I SEE IT HAPPENING. MY HANDKERCHIEF AND ONE QUICK MOVE!
"SHE GASPS—SHE TRIES TO BREAK AWAY—"
"FIRST HER BODY IN THE COFFIN—THE OLD SAFE IN THE WALL"
AND LOOK! NOW SHE'S FAINTED!
HUSH! DON'T RAISE YOUR VOICE!
BUT I CAN SEE IT HAPPENING, BRAD! THOSE TINY FIGURES ON THE TABLE THERE!
"THE MONEY, YOU GOT IT, BART! LOOK, THERE'S BLOOD ON IT!"

sonaje de Wonder Woman fue creado durante los años 40 y ha mantenido su continuidad hasta hoy mismo. Su llamativa peculiaridad y autosuficiencia en un mundo de hombres hizo que las feministas la eligieran como uno de sus iconos reivindicativos. Era casi lógico que Trina Robbins terminase dibujándola. Marie Severin, por su parte, participó en la mítica EC cómics y posteriormente se incorporó a Marvel en plano de igualdad con sus colegas masculinos. ¿Puede alguien afirmar que los *Namor, La Masa* o *Kull* dibujados por ella son menos viriles que sus equivalentes creados por Jack Kirby o John Romita? Marie Severin destruye con la fuerza de su trazo el tópico de dibujo femenino igual a dibujo afeminado o edulcorado.

En el cómic underground, bastante machista a pesar de sus pretendidos planteamientos revolucionarios, las mujeres, antes que unos temas o un estilo determinado, encontraron un camino: Hazlo tu misma y refleja como eres. De ahí la proliferación de títulos combativos como Ain't Me, Babe (No Soy Yo, Muñeca; tomado de una canción de Bob Dylan) o Wimen Comix, la publicación underground más duradera junto con el mitificado Zap Comix. Los resultados pudieron ser desiguales pero la puerta estaba abierta. Las consecuencias no se hicieron esperar y en las décadas siguientes las grandes editoriales potenciaron una serie de títulos protagonizados por mujeres (*Hulka, Mrs. Marvel, Lois Lane, Red Sonja*, etc.), al tiempo que una generación de nuevas profesionales pasaron a desempeñar cargos ejecutivos en las mismas: Karen Berger, Ann Nocenti, Jo Duffy, Jenette Kahn, etc.

La situación en España a partir de los años 80 experimentó la llegada de firmas femeninas que ya no se ajustaban a los patrones que habían encorsetado a sus predecesoras. No fueron muchas, especialmente las que desarrollaron carreras prolongadas, pero su talento era y es innegable. Los ejemplos de Mariel Soria o Ana Miralles son acaso los más relevantes por la constancia mantenida, que a su vez se traduce en rendimientos artísticos; pero en la nómina se encuentran Ana Juan, Isa Feu, Marika, Montse Clavé y varias más.

Para explicar esta renuencia de la mujer para acercarse al cómic como aficionada y como profesional hay que acudir al socorrido y espinoso asunto del machismo. En la historieta como en el resto de campos artísticos el punto de vista impuesto como algo común o "natural" ha sido el masculino, relegando los sentimientos, intereses y prioridades de la mujer a un segundo plano. Si alguien se detiene a repasar lo que se

Ilustración de Lark Pien

consideró en España "cómic adulto", es decir, el producido durante la etapa de transición política, se encontrará, mayoritariamente, con una sucesión de fantasías sexuales masculinas, resueltas sobre el papel para mayor disfrute de reprimidos y onanistas. La utilización exclusivamente sexual y secundaria de la mujer explica y justifica que aquellas atraídas por el medio encontraran refugio en determinados productos: humor, comedia adolescente, romance, algunos de ellos, paradójicamente, denostados por ñoños o reaccionarios. Por más domésticos, íntimos o reducidos que fuesen los escenarios que presentaban, lo que estos productos ofrecían era un repertorio de chicas protagonistas de sus propias aventuras; situaciones, desde luego, mucho más

Cartel de la exposición, con una ilustración de Trina Robbins

gratificantes para cualquiera en su sano juicio que ser víctima propiciatoria u objeto de deseo para detectives, "cow-boys", astronautas o bárbaros guerreros armados con una gran espada. Ante este panorama, lo asombroso es que todavía quedase alguna mujer dispuesta a leer y a hacer tebeos. Su reacción, una vez superados estos handicaps, ha sido realizar un tipo de historieta en la que sus propias aspiraciones y preocupaciones se convierten en los elementos fundamentales. Por el camino, ocasionalmente, se ha caído en la trampa de representar un machismo a la inversa, pero, en general, el cómic hecho por mujeres ha dado lugar a interpretaciones novedosas del mundo y la historia.

Una forma de reflejar esta problemática fue la planteada por Trina Robbins a la hora de complementar esta exposición. Con independencia de la temática o estilo practicado, remitió a cada una de las colaboradoras una serie de guiones idénticos, convencida de que todas ellas compartían una serie de experiencias similares. El resultado fue *She Draws Comics* (Ella dibuja cómics), una serie de originales exclusivos en los que a pesar de la barrera idiomática, el lenguaje universal de la imagen desvela los contradictorios sentimientos que despierta la profesión de historietista. En *She Draws Comics* aparece la incomprensión de familiares y amigos ante una actividad poco frecuente: "Sí, dibujas cómics, pero ¿qué haces para vivir?" o "Eso es mmm... creativo". También están presentes los tebeos que devoraban las niñas norteamericanas: *Betty & Veronica, Archie, Wonder Woman, Mad, Mrs. Marvel, The Witching Hour* o *Vault of Evil*; el despertar infantil de la vocación, la decepción de las Escuelas de Arte, el descubrimiento autodidacta de las técnicas, situaciones incómodas rayanas en el acoso sexual, el difícil camino de la profesionalización, bien en grandes empresas o a través de al autoedición o la complicadísima aventura de compaginar trabajo y vida familiar. La diversidad de formas y contenidos corresponde con las diferentes situaciones históricas, políticas, sociales y también íntimas de las autoras, pero en todas ellas se refleja una manera común de afrontar el hecho diferencial de ser mujer y profesional de la historieta.

Esta exposición quiere ser tanto la confirmación de una realidad como una llamada para evitar que los cómics permanezcan únicamente en manos de los hombres. Ellas están aquí y dibujan tebeos.

Nota: Todas las ilustraciones que acompañan este artículo podrán verse en la exposición Mujeres

Carlos Giménez
Cosas normales y corrientes

TRANSCRIPCIÓN JOSÉ MARÍA FLORES

El viernes 12 de octubre de 2001, en el marco del XXV Salón del Cómic tuvo lugar el coloquio con Carlos Giménez, uno de nuestros autores favoritos, cuya obra hemos seguido de cerca y al que probablemente hayamos dedicado mayor número de páginas en esta revista. Limitado el tiempo a una hora, el caudaloso verbo de Giménez dio origen a las siguientes palabras.

Frente a trabajos anteriores tuyos, donde había grandes despliegues narrativos, mayor detalle en los fondos, Paracuellos resulta especialmente austera, casi áspera.

[Giménez] Es evidente que habrían quedado unas viñetas mucho más vistosas, mucho más bellas, pero perdería ese feísmo que yo quiero. La mejor forma de contar eso era haciéndolo con viñetas pequeñas, acercándome mucho a los personajes. Así no queda espacio para nada más. Al estar tan cerca lo que capto es el sentimiento, veo lo que está pensando, lo que está sintiendo, la postura, el ademán en que lo está viviendo... Además, el fondo no es muy interesante. Una vez dicho: son niños que están en un colegio, no hace falta explicar más, estamos en un colegio. El lector, con su memoria, ya coloca y lo sitúa; entonces me ahorro el fondo que no haría nada más que embellecer unas viñetas que yo no quiero que queden bellas.

Cuando apareció Paracuellos, algunos decían que el ataque a las instituciones franquistas estaba muy bien, pero que el álbum pecaba de sentimentalismo. He visto que esta acusación te persigue. ¿Cómo responderías a eso?

Bueno, si alguien cree que en mi trabajo hay sentimentalismo, no cabe la menor duda de que debe haberlo. No creo que las palabras sentimentalismo o sentimientos por sí mismas sean buenas o malas. Estamos hartos de ver cine, teatro, novelas llenas de sentimiento y sentimentalismo. No lo sé. No soy quien para juzgar mis obras, lo que sí procuro es ir por una línea que más o menos me he fijado, que consiste en ir cubriendo etapas. En las primeras historias de *Paracuellos*, cuando las dibujé, con la necesidad que tenía yo de contar aquello, y de contarlo muy rápido, contarlo de golpe, sin saber si tendría o no posibilidad de contarlo, me limité a las cosas más fuertes de la institución; es decir, mensajes tan claros y tan concretos como: en este colegio los niños pasaban hambre, en este colegio los niños pasaban frío, en este colegio los niños tenían castigos crueles, y cada historieta era eso. En la medida que he tenido más papel, más oportunidad de matizar, he ido matizando. Todos los niños no son iguales, hay niños que abusan de otros niños; el hambre no siempre es igual, tiene matices; las guardadoras no son todas lo mismo. Ahora estoy trabajando mucho en eso, en la diferencia entre unos y otros. En el próximo álbum que tengo escrito ya y que será el número 6, cuento cosas de las familias de los niños. No eran niños que no tenían familias, las tenían y con peculiaridades. ¿Eran buenas todas las familias, víctimas y tal? No, había familiares que eran auténticos hijos de puta, como todos.

Algunas veces me preguntan: ¿Este colegio era así de horrible? No, este colegio no es que fuera así de horrible, es que España entera era así de horrible. Todo el que tenga mi edad, yo tengo sesenta años, y haya vivido en los años 40, sabe que entonces se pasaba frío, dentro y fuera de los colegios, se pasaba hambre, había unas leyes muy jodidas, que eran unas leyes de prohibiciones, con una moral dirigida por el franquismo, en fin... Había gente que abusaba de otras personas, había gente más tonta, gente más lista, gente más preparada, gente con aptitudes para trepar, para defenderse... Eso es lo que yo trato de contar, como el novelista o como el cineasta: mi historia. Sólo que lo cuento en viñetas, haciendo un tebeo, pero con las mismas pretensiones que cualquier narrador de otra disciplina.

Entre la cantidad de espacio que has dedicado a Paracuellos y luego a Los Profesionales, en medio ha quedado

Barrio, un álbum del que parece que no se acuerda nadie y que contiene tres o cuatro historietas realmente increíbles

Es un poco lo que me pasó a mí después de salir del colegio. ¿Qué historias me se yo de esa época? Pues me se las de Barrio. Es verdad que no continuó, no tuve ocasión de hacer más álbumes. Algunas veces tengo la tentación de retomar viejas colecciones. Difícil va a ser ¿no? En el fondo, Barrio viene a ser Paracuellos. Es una serie de niños, esta vez un poquito mayores, que en vez de vivir en un país chiquitito que era el colegio, vivían en un país un poquito más grande que era el barrio. Había los mismos personajes, más o menos, y gente que hacía, más o menos, las mismas cosas para subsistir en un medio, más o menos, lleno de censuras y miedos e insuficiencias, sólo que más grande y en mejores condiciones de defenderse porque ya eras un poquito mayor. La diferencia entre Barrio y Paracuellos, o entre Paracuellos y alguna otra serie que haya podido hacer sobre esos años o épocas próximas, partiendo de mis propias experiencias, es que los niños siempre tienen menos mecanismos de defensa, no se saben defender y según te vas haciendo mayor vas aprendiendo. Los jovencitos de Barrio ya se saben defender mucho mejor que los de Paracuellos, que no tenían ningún resorte, no sabían. Me preguntan ¿Pero, no os rebelabais? No se nos ocurría ni que era. Siempre pongo el ejemplo de los judíos en los campos de concentración. Se rebela uno cuando tiene resortes, pero unos niños tan pequeñitos en un colegio tan hermético, tan cerrado, no se nos ocurría. La única salida que había para algunos, pues otros no sabíamos ni si teníamos casa, la única salida, digo, era escaparse y para muy pocos. Se escapaban y la mayoría volvía al día siguiente después de haber pasado una noche vagabundeando por el campo y la carretera. Raramente conseguían llegar a sus casas. Alguno sí en Madrid, y de todas formas al día siguiente los traía su madre o la guardia civil.

¿No crees que en *Barrio* hay una visión más luchadora, más esperanzada que en *Paracuellos*? Pienso especialmente en el episodio de la construcción de la chabola.

No sé quién escribía hace poco sobre *Paracuellos* 4 "Carlos, que siempre ha sido un hombre que dejaba abierta una puerta al optimismo, en esta historia no nos deja ninguna salida". No es cierto. Lo que pasa es que cuando estoy contando un drama, estoy contando un drama. Un drama no puede terminar diciendo unos niños que se lo pasaban muy bien en el colegio y jodiendo a las guardadoras y les hacían unas putadas y tal y al final se ve como el instructor o la guardadora se tiran por la ventana y se matan y a los niños les empiezan a bombardear con bocadillos, como están haciendo ahora los yanquis en Afganistán, y vivían muy felices. No es eso lo que quiero contar. Lo que quiero contar es lo que era. Y lo que era es como era un colegio cerrado donde no caían bocadillos de ninguna parte y donde los malos no se tiraban por la ventana. Donde, simplemente, la vida continuaba. La historia termina en que simplemente la vida continúa. Yo no conozco que tuviera un final feliz. Lo de que esto no tiene salida, que es una historia sin esperanza. Hombre, los niños que nacen ahí, en ese mundo de estercolero barrio, son niños limpios. No son perversos, tienen esperanzas y ganas de salir de aquel colegio, e incluso en algún álbum, el 2, después de hacer una especie de retrospectiva en la que se ven a los diferentes maestros diciendo "Hay que morir por la Patria", al final se ve a uno de los niños diciendo "Me llamo Pablito, Pablito Giménez". Y yo, este, es un niño de *Paracuellos*. Y al final no ganaron. El solo hecho de que este contando y denunciando esta historia demuestra que en aquel barro nacieron algunas flores, y yo soy una de ellas, aunque sean un poco amariconado ¿no?

Lo que pasa en *Barrio*, a ser otra relación, es que hay más libertad. Y aquel hombre que construye su casa está desafiando a la ley, porque la ley prohíbe construir la chabola, pero él está desafiando, está desafiando a la Guardia Civil, está luchando, que es lo que hemos hecho la gente sencilla y humilde de toda nuestra vida, luchar contra la gente que nos oprime, luchar contra la gente que ha impuesto censuras. Para tener la democracia que estamos viviendo, nos guste o no nos guste, hemos tenido que luchar mucho. Yo siempre cuento historias de gente de infantería. Los aviadores en mis aventuras salen muy poco. Sale la infantería, que va andando y tiene que caminar mucho rato.

Comentabas antes cómo intentas adaptar tu dibujo a las diferentes historias ¿En cuáles has sentido que tu dibujo no llegaba, que te hubiera gustado ser un Stan Drake o un Víctor de la Fuente, o nunca has tenido esa sensación?

A mí me hubiera gustado ser un Víctor de la Fuente desde que tuve uso de razón. Y aun ahora me gustaría ser un Víctor de la Fuente. Esa es una pregunta con trampa. Si tú me preguntas si me hubiera gustado ser un Víctor de la Fuente. Claro, ya está, no tengo más que decir. Menuda diferencia. Me muero de envidia solamente pensar que yo hubiera podido dibujar en algún momento como él.

La respuesta, tal y como yo la entiendo, es que yo escogí hacer este tipo de historias que hago porque era este tipo de historias las que tenía interés en contar. Es verdad, que en algunas historias que he hecho me he manejado peor. Me he dicho "no estoy consiguiendo, no tengo la fuerza que yo quiero o no tengo tal y cual", una suficiencia, una falta de talento a la hora de dibujar por ejemplo. Pero si no he desarro-

Dibujando el cómic en vivo con Víctor de la Fuente

lado un cierto talento a la hora de dibujar superheroes, que siempre que he querido dibujar uno, con unos hombros muy fuertes y unos musculos asi muy grandes. Cuando me doy cuenta, todos los musculos mas exagerados que yo podia hacer he visto que me ha salido un hombre escuálido, que los superheroes todavia tienen muchos mas musculos. Imagino que podria aprender a base de practicar y si tuviera que hacerlos durante un tiempo, naturalmente, creo que lo haria bien. ¿Por que no? Lo que pasa es que no lo aprenderé a hacer nunca, no porque no fuese capaz, sino porque yo no quiero aprender a hacer superheroes. Si lo hiciera estaria aprendiendo a hacer cosas que no quiero hacer. No tengo nada contra los superheroes, ojo, no me malinterpreteis, he dicho superheroes como podria haber dicho cualquier otro tipo de historias, simplemente es un tipo de historias que no me interesan como no me interesa hacer la vida de estos. Como mis años profesionales son muy pocos, procuro emplear mi tiempo y mi talento en las cosas que quiero hacer. Asi que desarrollo mi trabajo en la dirección de lo que quiero hacer. En fin, no he buscado hacer seres magníficos sino hacer seres un poco como yo soy, es decir muy poco magníficos. He dibujado cosas normales y corrientes de las personas normales y corrientes. Cuando he utilizado el sexo, casi siempre has sido para ridiculizarlo. Cuando he visto a una pareja follando contra una pared con el pantalon bajado me he reido mucho. Ver el sexo y utilizarlo como modelo para mi propia masturbación no soy capaz porque me mio. Me mio porque ver el culo de un tio me da mucha risa. Por eso cuando he querido contar las cosas de sexo y chapuza, las he contado con mas chapuza que sexo y con mas risa que otro tipo de emociones. Cuando hablamos de sexo siempre ocultamos la chapuza. Pienso que lo que yo he querido contar precisamente es la chapuza, que es lo que la gente no cuenta.

Sin embargo, pese a lo que acabas de decir, tú has escrito una gran historia de amor, que es *Sabor a mentá*

Si, pero es una gran historia de amor escrita con minusculas. No dices desayunamos en Roma, luego tomamos una avioneta y por la tarde damos unos paseos por los canales de no se donde, antes de irnos a Honolulu donde haremos no se que. Mi historia es un tio que conoce a una chica de un bar, derrotada y jodida por la vida. El hombre es un perdedor. Tienen una noche, una noche maravillosa y luego las circunstancias, el hecho de que el es quien es, donde trabaja, que esta casado, el hecho de que ella es quien es, hacen que se separen. Es como esa historia de dos personas que se cruzan una vez en la vida y mientras se cruzan tienen un amor maravilloso que solamente dura el tiempo que tardan en cruzarse. Esa historia, para mi maravillosa, la escribí con mucho convencimiento, me gusta mucho lo que salió, estoy muy contento con ella, pero es una de las mas escritas con minusculas de las que he escrito jamas. Personajes mas musculosos y mas gruesos que aquellos dos no los hay, o no creo que en mis historias los haya. Tambien es cierto que las historias, para ser maravillosas, no necesitan cenar en Honolulu y pasearse en gondola por Venecia. Las historias, para ser maravillosas, entre un hombre y una mujer solo necesitan que exista entre ellos un amor que sea maravilloso.

¿Has tenido muchos problemas con la censura?

En la primera edicion de *Paracuellos*, cuando aparecia en Matarratos o en Muchas Gracias, se quejaba un paredon con ese letrero que he repetido hasta la saciedad: Auxilio Social. Falange Española, pues lo quitaban, ponian Hogares o algo para no meterse con la Falange. Si habia una cancion fascista, pues borraban parte de la letra para que no se viera a quien se dirigia. Cuando hubo ocasion de volverlo a reeditar, que fue muy pronto, volvi a colocar los letreros que habian quitado, los de los colegios, o las letras de las canciones, volvi a colocarlos en su sitio y no hubo mas problemas.

EN ALGÚN LADO TENDRÁN QUE VIVIR.
¡HABERSE QUEDADO EN SU PUEBLO!
PUES MÁS VALE QUE VUELVAN A SACAR TODOS LOS TRASTOS QUE HAN METIDO... Y DENSE PRISA, PORQUE DENTRO DE UNA HORA VENDRÁN A DERRIBAR LA CASA
GONZALO... ¿LA DERRIBARÁN?
NO
NO LA DERRIBARÁN

A veces la censura te la pones tu. Recuerdo que yo esta haciendo una historia de *Paracuellos* cuando se intento el golpe de estado del 23-F. Estaba dibujando concretamente el final de una historia en la que habian pegado a un niño que se llama Adolfo y estaba el niño castigado debajo de la bandera, en una imagen que se veian la bandera ondeando y ponia Una, Grande y Libre. Cuando estaba dibujando aquella viñeta me entere de que se estaba produciendo el golpe de estado. En ese momento de ingenuidad pense: Ostia, esto no se va a poder publicar pero, bueno, si quito la ban-

dera española y pongo la de los falangistas, a lo mejor. Y entonces pensé ¿Tu crees que te van a dar una galleta por esta viñeta? Te la van a dar por todas las que has dibujado antes. Con lo cual simplemente seguí y luego ya tuve, o mejor tuvimos todos, la suerte de saber que no había cuajado el golpe con lo cual no pasó nada.

En El Papus sí teníamos problemas de censura. Era muy frecuente tener que ir a declarar al juzgado porque había alguna denuncia de grupos fascistas de la época, o de gente que se sentía molesta, aludida y te ponía una denuncia ante el juez. Entonces, tu ibas, yo he ido alguna vez, y el juez te preguntaba: Esto que ha puesto usted aquí de que los fachas son unos hijos de puta, ¿que quiere decir? Nada, decías, eso es una cosa graciosa. Te preguntaba una cosa así como ¿usted, lo ha hecho con ánimo de ofender o con ánimo de divertir? pero dicho en latín, algo así como animus ofensivus o animus divertendibus. Claro, siempre decías: No hombre, esto lo hemos hecho con animus divertendibus, para hacer risa. Y terminaba en poco más que esto porque era un momento en que tampoco estaban los jueces para muchas ostias, porque el país se estaba dando la vuelta. Recuerdo haber ido a Papus con viñetas censuradas, pero censuradas en la redacción. Algunas veces recuerdo llevar en el bolsillo dibujos de recambio ya preparados por si veía que aquello no iba a pasar la censura. Era una censura propia de la revista, ya fuese Muchas Gracias, Matarratos, El Papus. Cuando los directores te decían: oye, esto va a dar problemas, quítalo, cámbialo o ponle que diga no se qué, o cambia el nombre, que se entienda igual la anécdota pero que no sea así.

Recuerdo haber visto un librito, una especie de manual, como un catecismo que se llamaba algo así como Manual de la censura española, que era una serie de enumerados de cosas que no tenían que verse en los tebeos infantiles y juveniles. No podría nunca mostrarse a un padre que lucha contra su hijo. No podría mostrarse nunca un rey que sea malo. Y cosas así. Por supuesto, con relación al sexo no se podía ver absolutamente nada. Y toda una lista de cosas que según fuese el editor. Recuerdo que hacíamos una del Oeste que tenía que ser de mucha acción, muy emocionante, pero cuidándonos para que no saliesen mujeres, que no saliese nadie muerto, ni nada herido, ni peleas. Así nacían historias del Oeste del tipo era un médico y hay un niño que está enfermo porque le ha picado una víbora y tiene que ir a este pueblo a buscar un medicamento, por el camino se pega con un oso, un cocodrilo, etc. Ahora ya no se podría ni hacer eso porque con lo de los defensores de los animales no podría matar ni a oso ni a cocodrilo. O aquellos tebeos del *Guerrero de Antifaz* que todos parecían comunistas porque estaban así, con los puños en alto. Claro, es quitaban las espadas. Recuerdo una portada con todo el mundo con el puño así en alto que aquello parecía una manifestación. Era un ataque y en la portada original todos venían con las espadas en alto, pero como se las habían quitado parecía una manifestación de las hordas rojas.

¿Durante tu etapa de formación, como profesional que no hacía guiones propios, estabas ya pensando en contar sólo historias tuyas?

No. No nos olvidemos que cuando empecé en esta profesión los modelos que tenía para seguir eran los tebeos de la época. A mí me gustaría ser un dibujante como Franzoia, como el autor de *El Cachorro*. Eso es lo que quería. Según fui empezando en la profesión y conociendo autores, como cuando conocí los primeros dibujos de Frank Robbins de la mano de mi maestro Lopez Blanco. Yo veía aquellos dibujos y se me abría un mundo, Buah. Yo simplemente quería hacer tebeos y me hubiera gustado dibujar como Dan Barry o como Jesús Blasco. Yo era un muchacho normal y corriente que quería ser dibujante y quería hacerlo muy bien, como la gente que lo hacía muy bien. A veces pensaba que si llegaba a ser un dibujante famoso me imaginaba que tendría un coche descapotable rojo. Luego resulta que la fama, la que he conseguido, ha sido tan diferente a lo que yo imaginaba, porque, aparte de figurar en enciclopedias y que me den premios, homenajes y cosas así que son cosas que nunca pensé que me iban a ocurrir y que me gusta mucho que haya ocurrido, nunca he tenido un descapotable rojo, además, nunca he aprendido a conducir así que la realidad es muy diferente.

O sea, mi aprendizaje fue como el de cualquier otro dibujante, queriendo hacerlo muy bien y tomando como modelos a los grandes dibujantes que había en aquella época.

Me gustaría que hablases de tu relación con el cine.

He hecho tres story-boards, de películas de largometraje. En cuanto a cortos y a publicidad he hecho bastantes más cosas. La primera que hice, ya que tuvieron el detalle de no incluirme en los créditos, no seré yo quien repita el nombre de esa película. Entre otras cosas también para evitarme el oprobio de haber colaborado en semejante cosa. Hace dos años hice el story-board y parte de los decorados y diseño de vestuario y de personajes para una película de Guillermo del Toro, una película que a mí me parece muy bonita, que se llama *El espinazo del Diablo*. Y este verano, antes de ayer ayer por la tarde cuando llegué, no tenía que haber estado aquí, tenía que haber estado en la fiesta de fin de rodaje de la última película de Almodovar [*Hable con ella*] en la que hice parte del story-board, la parte de la película que llevaba efectos especiales. Esas son mis experiencias en el cine.

¿Cómo surgió esa oportunidad de trabajar en el cine?

Con Guillermo del Toro surgió porque es un aficionado a los tebeos, es un gran lector y coleccionista. Él conocía mi trabajo y en cuanto vio este guión, en el que salían unos niños en un colegio quiso darle todo el espíritu de *Paracuellos*. Aunque no se desarrolla en la posguerra sino en la guerra española y no es un colegio fascista, sino más bien llevado por gente republicana, no se puede decir que sea el tema de *Paracuellos* ni mucho menos, pero sí es cierto que hay una intención por parte de Guillermo que quiso reproducir el mundo de los niños de *Paracuellos*. Si lo hacían sin decir nada todo el mundo iba a decir oye, que esto es lo de *Paracuellos*. Entonces, la solución era: es que está Carlos trabajando en el proyecto, hace modelos y ya.

Son dibujos muy sencillos los dibujos de los story-board son viñetas muy sencillas, en las que tampoco el dibujante se esmera mucho en hacer grandes cosas por-

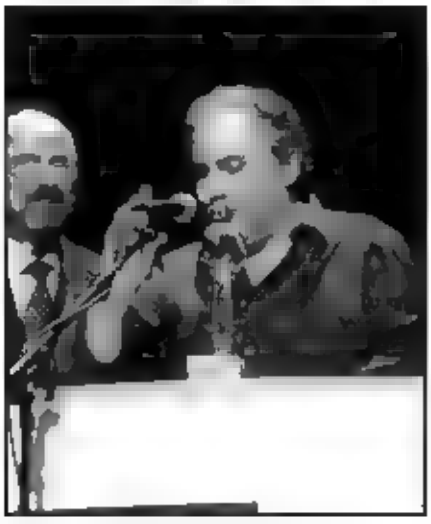
que tampoco es necesario lo que hay que contar es la situación, las posturas, el enfoque, todo eso

Tú siempre has hablado de gente luchadora, gente del pueblo..

A lo largo de la historia, si alguna vez la gente de infantería que yo suelo decir ha tenido algo de poder ha sido en las democracias, donde podemos opinar podemos votar y cosas de estas Realmente, en cualquier momento histórico-anterior el Poder tenía muchísimo más poder ¿Cómo se consigue el Poder? ¿Qué es el Poder? La gente que lo tiene organiza el mundo como le da la gana, a su conveniencia, que casi nunca suele ser la conveniencia del que está debajo Entonces, la gente, la gran mayoría, hemos luchado a lo largo de los años para que la gente que tiene el Poder tenga un poquito menos Lo que pasa es que el Poder lo tiene el dinero ¿Para qué sirve el Poder? Sirve para manejar y distribuir el dinero, para hacer leyes Y las leyes, ¿para qué sirven? Pues para proteger los dineros de unos o de otros Pienso que la obligación principal del hombre que siente que abusan de él es luchar contra el que abusa En la medida de lo posible, pienso que todos deberíamos protestar votando, manifestándonos, para conseguir que nuestra parcela de poder sea un poquito más grande y recortar la de los que mandan y tienen mucho dinero y demás.

Pienso que estamos en una época en la que la gente tiene muy pocas ganas de luchar Y vemos como poco a poco vamos perdiendo derechos que habíamos conseguido a lo largo de mucho tiempo Antes no te podían echar del piso, ahora ya te pueden echar No te podían echar del trabajo, ahora ya te pueden echar el derecho a que en tu trabajo no te desplacen a otra provincia, ahora ya te pueden desplazar y si no te interesa te vas a tu casa Y poco a poco, la gente que trabaja, entre los que me incluyo, hemos perdido derechos Y vamos perdiendo derechos sin pestañear porque no queremos pestañear porque si pestañeamos a lo mejor nos perdemos el gol Estamos tan pendientes de la televisión, devorando toda la basura que nos llega desde la pequeña pantalla que no tenemos tiempo de reunirnos con los demás vecinos para protestar para escuchar Solo queremos escuchar el futbol, futbol total, todo es futbol Y enterarnos de los cotilleos de los famosos De eso no tiene nada la culpa más que nosotros Muchas veces echamos la culpa al capitalismo o a la gente de derechas No, la culpa la tenemos nosotros que no somos capaces de decir NO

Conozco tu lucha por la posesión de los originales y la propiedad intelectual de tu trabajo ¿Nos puedes hablar de las fases de esta lucha?



Recibiendo el Haxtur al Mejor Guión por Formas (Art. (Paracuellos 4'

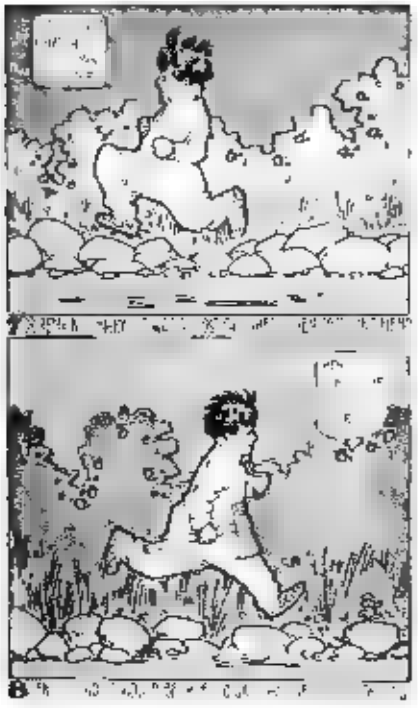
Creo ser una de las personas que más ha luchado en mi mundo profesional por reivindicar los derechos de autor, por reivindicar unos royalties, el ser propietario de tu obra, recuperar los originales una vez que han sido publicados De hecho tengo todos mis originales, aunque ahora estoy empezando a venderlos porque ya hay formas de hacer copias y conservarlos en copia Y se ha conseguido luchando Muchas veces, y esto lo digo aquí en presencia de personas que han sido agentes de dibujantes, muchas veces, los agentes no se han preocupado por los derechos de los dibujantes para nada Entre otras cosas porque tampoco ellos sabían muchas cosas de los derechos Era una época en la que no sabíamos nada ninguno, lo que pasa es que hemos ido aprendiendo Cuando pedíamos los originales te decían es que no es costumbre de la casa devolver los originales Pero no es cuestión de costumbre o no costumbre, si no la hay, habrá que empezar a acostumbrarse ¿no? En cuanto los hemos pedido, los hemos recibido También es verdad que el dibujante es muy perezoso Piensa a lo mejor se los pido y se va a enfadar A lo mejor no los tiene Y luego se los pedían a editor o a agente y si los había mandado a Inglaterra no se había molestado en pedirlos Los intereses de cada uno los tiene que defender cada uno Yo no he tenido que pleitear nunca con ningún editor con el que he trabajado Lo que sí es cierto es que los dibujos que han ido para afuera, esos no los he recuperado jamás porque no hay ningún agente que haya reclamado a los editores extranjeros Y los derechos de autor, pues un poco lo mismo

Salto de eje

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESÚ

En términos generales, el lenguaje de la imagen es común a todos los medios de expresión que lo utilizan. Existen, sin embargo, casos en que su mal uso crea confusión, conduce a interpretaciones erróneas o a perder el sentido y el ritmo de la narración, mientras que en otros medios no sería perjudicial o su distorsión nula.

Little Nemo, de Winsor McCay
El protagonista va y vuelve



Uno de estos casos, el de la continuidad de movimiento, fue captado por Winsor McCay ya en su Little Nemo, en el que creó reglas para solucionar los problemas que se le presentaron, que de ser aplicadas en el Cine, por ejemplo, representarían un grave quebranto en la percepción del espectador.

Algo similar se puede escribir sobre el salto de eje. La violación de la regla del eje en una película, significa una ruptura de percepción en el espectador que incide sobre el ritmo y la narración, al producir un impacto visual muy fuerte en el que el conjunto de la imagen se gire. Impacto acentuado al percibir en un segundo de tiempo 24 imágenes necesarias para que nuestra retina fije esa imagen, de las que 12 son de una imagen y las otras 12 de esa misma invertida alrededor del eje. Lo que obliga a interpretar las grabadas, comparándolas con las almacenadas en la memoria. Esfuerzo no permitido por el ritmo de la película, que inexorablemente seguirá proporcionando 24 imágenes por segundo, cada segundo, totalmente diferentes de las que el ha memorizado apenas unos instantes antes, generando una dicotomía y cierto rechazo a lo que se está viendo en las nuevas imágenes. Es como si se hubiera producido una elipsis ficticia, que reubicase todo lo comprendido en el espacio del plano, girándolo respecto a ese eje. En un segundo, la retina se ve agredida por una imagen que está integrada por la superposición de dos inversas (1 y 2). Algo extraño y rompedor.

Al hablar de salto de eje en los Comics, Historietas o Tebeos, no debemos hacerlo en los mismos términos. De llegar a producirse, no crea el mismo efecto. Para comprender el fenómeno se ha de separar lo que es un salto de eje con objetos o seres vivos en movimiento, de aquel otro en el que se encuentren estáticos o cuando sus movimientos no sean significativos.

En el primero, la ruptura de la narración con el salto de eje, produce el mismo efecto que en un film, que no es otra cosa que el cambio de sentido en el movimiento (lo que en una imagen "va" en la otra "viene"), con las salvedades apuntadas en nuestro artículo sobre Winsor McCay, en el que se muestra como este genial autor tuvo previstas las excepciones compatibles con el lenguaje del Comic.

> EL FENÓMENO QUE SE PRODUCE EN EL CINE COMO CONSECUENCIA DEL SALTO DE EJE, NO CAUSA EL MISMO EFECTO EN EL CÓMIC

La elipsis entre viñetas nos permite completar el movimiento, generando un efecto de traveling en esta página de Igor Kordey

En el otro caso, la ruptura que se debería producir con un salto de eje apenas tiene incidencia en el receptor veamos por qué. Mientras que el cinematógrafo es una narración con elipsis esporádicas (escenas o secuencias) lo que es lo mismo, una narración continua en su mayor parte, la historieta es discontinua, dado que entre cada dos imágenes se produce una elipsis que puede ser utilizada para realizar el giro que crea un salto de eje, sin que se note la ruptura, tal como se ha descrito en un medio de narración continua. El fenómeno de la elipsis imaginaria, no deseada y agresiva que se produce en el Cine, como consecuencia del salto de eje entre dos imágenes continuadas, no causa el mismo efecto en el Comic por su uso habitual de la elipsis. Como ejemplo la tira que se adjunta de *Cisco Kid* de Salinas (fig.), en las que este autor emplea precisamente la elipsis entre viñetas para mover los personajes en e

Rodríguez Arbesú, Faustino
"Nueva mirada a la obra de Winsor McCay" en
El Wendigo nº 73 (1997)

ESE CISCO KID ES UN HOMBRE TODOS LOS HOMBRES SON CELOSOS Y LO ONSEGUIRÉ
DENTRO DE LA ARENA VACÍA DE RODEO ESTÁ UNA FIGURA SOLITARIA
POBRE PANCHO TODO EL MUNDO VITOREA A CISCO NADIE SE FIJA EN MÍ
¡HOLA, HERMOSO ¿POR QUÉ ESTÁS TAN TRISTE?
¿QUIÉN?

Figura 2. Esta tira de Salinas, al ser remontada con la anterior (fig. 1) produce un cambio de posición de ella no perceptible en su publicación original

espacio y poder dar lugar a su cambio de posición, con lo que el efecto del salto de eje que aparentemente se produce entre las dos primeras viñetas ha sido anulado.

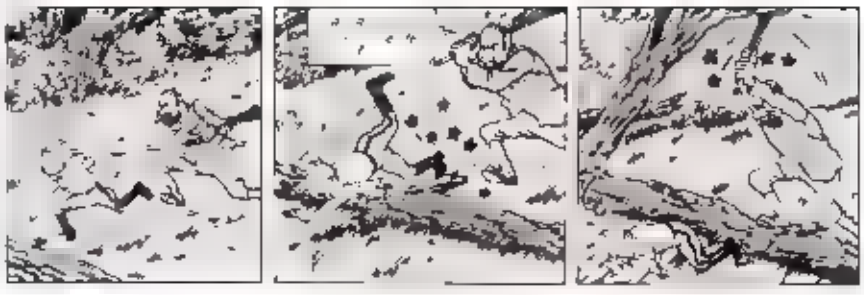
Por otra parte, en el cómic, cuando se produce el salto de eje entre dos imágenes seguidas, no es necesario recurrir a la base de datos de la memoria, dado que el ritmo lo impone el lector y además, perfectamente pueden verse las dos imágenes (o viñetas) con la misma mirada, lo que permite comprender un trauma o que ha ocurrido.

De otro lado está la planificación de una conversación entre personajes, generalmente realizada en planos medios o primeros planos de los interlocutores y con globos que ocupan gran espacio de la viñeta. En este caso encontramos excepciones, que aunque no rigurosamente ortodoxas, pueden venir forzadas por el efecto de continuidad en la conversación, para que no se produzca una ruptura que pueda inducir a que se dé una respuesta, antes de que haya sido formulada.

Si un personaje colocado en el lado derecho de la imagen, tuviera un discurso extenso, es lógico fraccionarlo en varios globos situados en diferentes viñetas, para evitar que ocupe demasiado espacio dentro de la imagen, lo que resultaría anti estético y plúmbeo, narrativamente hablando. Al fraccionarlo, nos encontramos con el dilema de que, para no saltarnos el eje, en la imagen contigua deberíamos colocar al citado personaje nuevamente a la derecha con su correspondiente globo. Podría ocurrir y de hecho ocurre con frecuencia, al hacerse la lectura de izquierda a derecha, que leyéramos primero la contestación a ese texto que no ha finalizado, creando una perversión en el tiempo y en el sentido de la historia, dado que el personaje de la derecha seguiría hablando de algo que el de la izquierda habría contestado. Ahorrar a que se produciría aun en el caso de que el autor, perfecto conocedor del sentido de lectura y de orden de colocación de los globos, situara el globo correspondiente al personaje de la derecha en el lugar más alto.

Existe otra diferencia entre la narrativa de estos medios que es preciso destacar, que ayudará a comprender aun mejor estas diferencias. Mientras en el Cine, el espectador se ve obligado a dirigir su mirada hacia un espacio predeterminado, la pantalla, en el Comic esta obligatoriedad no existe. El lector de comics puede ver más de una imagen con una sola mirada, e incluso el conjunto de la página, minimizando el impacto de estos cambios, lo que marca notable diferencia en cuanto su uso. Veáse como ejemplo la página de Igor Kordey.

Otro salto de eje que no está en el que se produce entre dos tiras diarias consecutivas. En ocasiones podemos apreciar el salto de eje cuando se publican recopiladas en reediciones, algo muy habitual en la misma página de un cuadernillo. Pero en su publicación original aparecían con 24 horas de diferencia y en dos periódicos distintos, lo que hace difícil su contrastación y nulos los efectos de posibles saltos de eje. No hay, en estos casos, comparación instantánea de imágenes. Como ejemplo, la figura 2, nuevamente una tira de Salinas que, al ser compuesta a continuación de la siguiente (fig.), genera un salto de eje en su reedición.



Hergé, un maestro de la narrativa

Figura 3. La elipsis permite el salto de eje entre las dos primeras viñetas. Podemos suponer que se produce por un cambio de posición de ella

SEÑORITA, PANCHO ESTÁ TRISTE PORQUE NO ES TAN GRANDE COMO SU AMIGO CISCO KID
¡POBRE PANCHO
¡YO PIENSO QUE TÚ ERES MEJOR QUE ÉL
¿USTED LO PIENSA?
¿TE GUSTARÍA QUE YO TE INVITASE A UNA BUENA CENA?
SEÑORITA ESPERE A QUE ME PINCHE PARA SABER SI ESTOY SOÑANDO

Hemos Leído
Comentarios y noticias

Ranma 1/2

Rumiko Takahashi

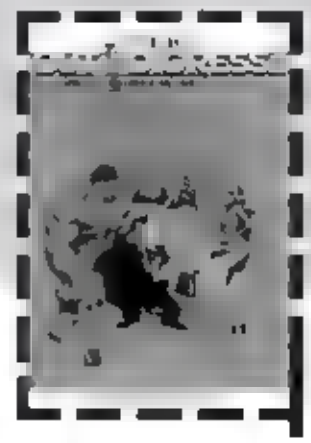
Editorial Glénat Barcelona, 2002

Éste es un tebeo que todo el mundo debería leer. El cómo parece un medio adecuado para el humor. Desde las primeras historietas, muchos han sido los autores que se han esforzado por conseguir sonrisas de sus lectores. Takahashi se suma a esta larga lista. A priori, hay elementos que parecen facilitar la aparición de gags efectivos, especialmente la sencillez con la que se puede distorsionar un dibujo, saltando de la descripción realista a la caricatura más expresiva. Este es uno de los recursos que más emplea Takahashi, pero no funcionaría sino contara también con unos recursos dramáticos simples pero eficaces. Toda su historia gira en torno a una idea básica: Ranma es un chico que, en contacto con el agua, se transforma en chica (y su padre en panda gigante). Sus continuos cambios de sexo están amenizados con una relación que no llega a cuajar nunca, con constantes peleas donde se practican los más ridículos estilos de lucha, con chicos que se enamoran del Ranma chica y chicas que se vuelven locas por el Ranma chico. ¿Un tostón, verdad? Pues de ese lío extrae la autora constantes situaciones de humor, un ambiente que mantiene la sonrisa en el lector y que en los momentos más, verdaderamente orgiásticos del absurdo, arranca carcajadas a destajo. Todo es deliciosamente disparatado en la serie: los secundarios, las situaciones, los golpes, los enamoramientos, la expresión de los sentimientos... Disparatado y exagerado hasta la extenuación. Pero sabe seguir, mes a mes, repitiendo su fórmula sin cansarnos, arropada por su simpático dibujo. Y que dure.

But I digress.../ Peter David

Dolmen Publicaciones. Palma de Mallorca, 2002

Finalmente se ha publicado un libro recopilando algunas de las columnas que el guionista Peter David escribe para el Comic Buyer's Guide. En sus artículos encontramos a alguien capaz siempre de divertirnos, con muchas cosas interesantes que contar y sin pelos en la lengua. Sus temas son muy variados: comentarios de películas, como *La guerra de las Galaxias* (no tienen internet) o *Alien*, el asunto de arte y el dinero, consejos para los guionistas que empiezan, reflexiones diversas sobre el medio. Su punto de vista es peculiar y entretenido. Es emocionante la defensa que hace de autores tradicionalmente menospreciados, como Claremont o Buscema, y lo salvaje de algunas de sus diatribas, muy lejanas de lo que algunos mesiánicos llamarían crítica constructiva. No me resisto a transcribir su opinión de los guionistas italianos: "La basura que nos llega de más allá del Canal de la Mancha es obtusa, confusa y aburrida, y, aun así, los aficionados le atribuyen todo tipo de valores artísticos porque les impresiona el acento nasal de los autores". A continuación menciona Arkham Asylum: "Los que deberían estar en un manicomio son los que creen que esta pesadilla con demasiados premios tiene algún valor. ¿Se supone que el idiota llorica de esta historia es Batman?". Y sigue unos cuantos párrafos más en esta línea. Opiniones como estas y otras similares nos recuerdan que todavía queda algo de sentido común en el universo. Amen.



Un poco de humo azul

Lapiere-Pellejero

Editorial Glénat Barcelona, 2002

Ruben Pellejero es uno de los dibujantes más dotados de este país, como vuelve a demostrar en esta ocasión. Abandona a su guionista habitual, Zentner para colaborar con un francés, Lapiere, pero esto no mermia sus capacidades gráficas, más bien al contrario. Empezando por la historia, cabe decir que no es tan mala como su arranque hace sospechar: un fotógrafo, que recorre el mundo sacando instantáneas, donde aparece su mochila roja, entabla conversación en un bar de carretera con la atractiva hija de la encargada... Lo que en un principio parece la típica propia de una película de bajo presupuesto, abandona progresivamente ese planteamiento decididamente gabacho, para constituirse como un relato entretenido y más o menos llevadero. Se denuncia a los regímenes totalitarios y a la barbarie de la tortura. Aunque el guión no profundiza excesivamente en los personajes, al menos se lee con fluidez y la pequeña anécdota está correctamente desarrollada.

Otra cuestión son los dibujos de Pellejero. Y su forma de colorear. Este dibujante sigue en constante evolución. Desde que abandonó su serie *Dieter Lumpen*, su línea se ha ido volviendo progresivamente más gruesa, hasta dialogar con naturalidad con sus siempre poderosas manchas negras. Aquí notamos su facilidad con la técnica de color con la que nos sorprendió en *Malka*. Y un nuevo cambio en el estilo de dibujo que, sin perder ese aire decorativo que le caracteriza, parece algo más realista, menos estilizado. Creo que la sensación que producen muchas de sus planchas tiene más que ver con ciertos ilustradores y carteleristas que con otros historietistas. Pienso en Valiotton o en Hohlwein, autores que simplificando lo real, sin perder nunca la calidad decorativa, estética, de los acabados, de los trazos. Si a ello unimos un uso del color narrativo, eficaz y visualmente gozoso y la puesta en escena elegante y poéticamente directa que caracteriza a Ruben, nos encontraremos con uno de los álbumes visualmente más interesantes del año. Solo con la fuerza y belleza de su dibujo, Pellejero convierte en interesante algo que en manos de otro no pasaría de ser una obra menor.

La casta de los Metabarones-7

Jodorowsky-Giménez

Editorial Norma. Barcelona, 2002

Como comentábamos en el número anterior este año Don Alejandro se ha mostrado especialmente prolífico. A su novela autobiográfica podemos sumar su colaboración con Moebius (*Después del final*), con Boucq (*Bouncer*) y sobre todo, con Bess (*Juan Solo*). Añadamos ahora esta última entrega de *La Casta de los Metabarones*, con Giménez, y debemos concluir que no nos podemos quejar. Este séptimo álbum nos ofrece más de lo mismo. A partir de su astuta premisa argumental, Jodorowsky sigue desarrollando las aventuras de la familia más tronada del universo. No sólo los hijos deben matar a sus padres como prueba de iniciación definitiva que señala el paso a la madurez, también deben demostrar su resistencia al dolor sufriendo la atroz amputación de alguno de sus miembros. Por si todo esto fuera poco, el guionista se las apaña para castrar a los progenitores o ponerles muy difícil la perpetuación de su especie. En este último volumen el truco consiste en una metabaronesa a la que han transplantado el cerebro de su hermano mellizo, muerto al nacer. Es un guerrero en el cuerpo de una mujer. Como dice uno de los robots narradores, en su peculiar jerga: " No puede imaginar que loco bio-macho baya osar introducir su venerable dedo sin uña en el peligroso tunel de Aghora. Ni tampoco puede imaginar que Aghora, como una hembra normal, deseara que un bio-telescopio escupiera renacuajos en las entrañas de su bien engrasado y la imaginación desbordada que le caracteriza, el dibujo de Giménez continúa en su línea pastosa y contundente, provocando que nuevamente el lector se arroje a los textos, para conseguir entender lo que está pasando y que las viñetas apenas sugieren. Pese a este handicap, la serie se mantiene como una de las más entretenidas del chileno, un delirante cuento de hadas donde, finalmente el amor triunfa sobre la destrucción y la vida se abre paso entre la podredumbre de la muerte. Todo ello razonado, como es habitual, con el descacharrante y excesivo humor del chileno. En pocas palabras: una parida.

Mort Cinder

Oesterheld y Breccia

Planeta DeAgostini. Barcelona, 2002

La última entrega de la colección Trazado es una reedición de *Mort Cinder*, de los argentinos Oesterheld y Breccia, considerada una obra de culto. Según parece, Breccia es uno de los grandes innovadores del cómic y su gratuito supone toda una lección de experimentación y expresión para las generaciones venideras. En cuanto a Oesterheld, es un humanista cuyos guiones deben quedar fuera de toda crítica. La serie se publicó por entregas en Argentina, allá por los sesenta.

Pero, si queremos valorar con justicia a sus autores, debemos diferenciar lo que está realmente bien, de lo que resulta más bien mediocre. Oesterheld es un guionista que, al menos en esta obra, tiene cierta tendencia a abusar de los textos de apoyo, sus tramas resultan en ocasiones anecdóticas y excesivamente folletinescas. Breccia, por su parte, para decirlo expresivo a lo desmañado, sus fondos son habitualmente descuidados y parece más preocupado por los efectos del trazo que por los encuadres. A veces ser sugerente es bueno, otras despista. Esa primacía del grafismo sobre el narrador provoca cierta distancia en el lector.

Mort Cinder, sin ser esa obra maestra absoluta que muchos indican, sí tiene aspectos positivos. Primero, mejora paulatinamente y el factor humano sabe ya muchos de los relatos. Sí, las aventuras no son gran cosa, y hay cierta verdad en los sentimientos de los personajes. Y segundo, el último episodio, la recreación de la batalla de las Termopilas, es tan bueno como recordábamos. Bien dibujado y mejor contado, un trabajo directo y sentido con una profunda reflexión sobre la vida y la muerte, el valor, la dignidad del ser humano y el dominio personal. Por cierto, nos resulta curioso que todos aquellos que siempre están buscando algo raro entre Batman y Robin, no hayan señalado la estrecha fraternidad de los protagonistas. Algo por otro lado coherente con la sociedad y el momento donde se desarrolla la acción: una historia de guerra y corajes, de polvo, sangre y sudor, pero también de afectos y melancolía. Pero ya se sabe que los hombres de Esparta no se quejan.

Replay

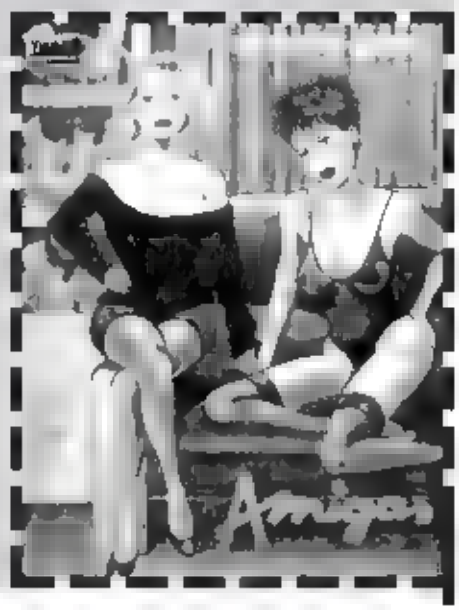
Zentner y Sala

Editorial Astiberri. Bilbao, 2002

Si hace unos meses Rubén Pellejero nos sorprendía cambiando de guionista, ahora es su habitual pareja de baile, Zentner el que se descuelga con trabajos realizados por otros dibujantes. *Replay*, su colaboración con el francés David Sala, cuenta con muchos de esos elementos que caracterizan a un tebeo de culto: un dibujo con un adecuado y pastoso color directo, muy manual y con un trazo y una distorsión expresionista que recuerdan a otra vaca sagrada como es McKean, una historia de perdedores, que pronuncian frases como "no será la cobardía quien habrá de sacarnos de este rincón perdido en el mapa de los Estados Unidos" con situaciones que se repiten como el texto que da inicio a cada capítulo "En realidad, de las apariencias nada le importa." Y esa es finalmente la sensación del lector. Que a los autores lo que están contando no les importa en absoluto. Los personajes se mueven como autómatas, como fichas en una partida ya decidida, se suceden los planos y las bonitas viñetas, independientemente de su necesidad en el relato, y todo resulta frío y distante. No dudo del talento de Zentner y Sala pero, visto lo visto, creemos que a Rubén Pellejero le ha ido muy bien sin su guionista habitual y, en cambio, la historia que se nos cuenta en *Replay* resulta errática y estirada. Por cierto, el juego con los textos de apoyo que se repiten como flash-backs ya lo intentaron Moore y Gibbons en *Watchmen*, con mucho mejor resultado, por lo que recordamos. Resumiendo: sin Pellejero, las carencias de Zentner como guionista se acentúan una barbaridad.

Nos ha dejado Alfredo Pons

Con su fallecimiento comienza el fin de una época. Fue uno de los autores más interesantes de la primera etapa de El Víbora. Creador prolífico, entre sus numerosos álbumes podemos citar *María Manuit*, *Escalera de vecinos*, *Amigas*, *Bares y mujeres*, la colección de aventuras de *Sarita*, etc. En ocasiones, el corría a cargo de toda la realización, mas a menudo colaboraba con diferentes dibujantes, como Galiano, Marta o Carulla, entre otros. Con el tiempo su trabajo se fue espaciando y ciertamente se le echaba de menos. Muchos de los primeros colaboradores de la revista parecían mas interesados en contar historias marcadamente individuales, que en actuar como reflejos de la sociedad, según nos sitúen algunas interpretaciones deseosas de integrarlo a los miembros de la nueva chunga entre los martires de la transición democrática. Esto era especialmente claro en el caso de Pons, sin duda el narrador más sólido de El Víbora. Sus relatos están cargados de todos los tópicos de la marginalidad y la bohemia: bares, mujeres, perdedores al borde del suicidio, borrachos, putas, drogadictos varios... Y, sin embargo, muy a menudo consigue evitar el lugar común y contarnos historias llenas de magia y de verdadera desesperanza. Y lo que es mas importante, soberbiamente narradas. S. Pons era limitado como dibujante, como escritor firmó algunos de las historietas mas intensas de las últimas décadas. Especialmente algunos relatos cortos, como *El todopoderoso* y muchas de sus anécdotas de calle. Buen conocedor de las miserias urbanas, su texto tiene el aroma de lo verdadero. Apenas hay impostura, artificio, en él. Ninguno de sus compañeros de generación, por supuesto, los que le han sucedido, consiguieron transmitir como él el sabor de arroyo, de las cloacas de la sociedad. Cloacas llenas de personas a las que Pons puso cara, individualizó, ofreciéndonos un retrato humano, no el usual tratado sociológico. Otros compañeros de fatigas, como Nazario o Martí, han sido mejor tratados por la crítica. Pons, sin embargo, parecía demasiado vulgar en sus planteamientos y en su dibujo, como para merecer atención alguna. Estuvo nominado a Haxtur al Mejor Guion en 1987 por *Escalera de Vecinos* y a la Mejor Historieta Corta en 1989 por *El Todopoderoso*, con Cesar y Galiano. Con el tiempo, incluso sus historias mas topicas se siguen leyendo con agrado. Se asomó a los abismos mas oscuros del ser humano, encontró la forma de contarnoslo, pero no el camino de vuelta. Descanse, finalmente, en paz.



Fallece Brocal Remohí

Nacido en Valencia el [illegible] de junio de 1936, Brocal Remohí no pertenece solamente a la llamada Escuela Valenciana por su nacimiento, sino por su concepción y dinámica, así como por su grafismo y atrevida concepción de la página.

No en balde tenía como maestro indirecto al gran Manuel Gago. Era un chico cuando debutó en el suplemento Pequeles. En 1956 publica historias autoconclusivas en la colección Junio de la editorial Maga y dos años después en la Editorial Valenciana, con cuentos infantiles.

Data de 1960 cuando se destapó con su estilo barroco en la editorial Toray de Barcelona, ilustrando el serial *Katan*, con guiones del también valenciano Sesen, posteriormente Mariano Hispano, anticipándose así a la llamada Espada y Brujería, que haría famosa en los setenta el personaje de Sala *Conan*.

Es sin duda en Francia donde alcanzaría fama internacional realizando para Dargaud, editor del *Teniente Blueberry*, una serie de álbumes con el tema tan querido por Brocal titulado *Taar le rebelde*, publicado en España por Planeta DeAgostini.

Realizó trabajos para agencia, ilustrando entre otros *Tarzán*. Fue un estandarte en la celebre revista Trinca en los 70 con su personaje *Kronan*, un anticipo de lo que sería su *Taar*.

Tenía un concepto muy especial de lo que era el llamado genero de Fantasía Heroica en donde prevalecía, aparte de lo barroco y fantastico, la musculatura de los personajes, de los cuales, en cierta ocasión, me contaba que quien manejaba una de aquellas enormes espadas tenía que tener unos músculos adecuados, poniendo como frágil a celebre personaje *Principe valiente*.

Su muerte nos ha pillado a todos desprevenidos. Aunque llevaba una temporada fatal dado, no fue hasta el sábado 29 de junio cuando se encontró verdaderamente mal, siendo ingresado en el hospital Nueve de Octubre y falleciendo a las 4.30 del domingo siguiente 30 de junio de una trombosis.

Francisco Tadeo Juan

Premios Haxtur
Ninguneados y reeditados

EL WENDIGO

Cuando el próximo 12 de octubre se clausure la XXVI edición del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias se habrán dado a conocer por décimo octava ocasión LOS PREMIOS HAXTUR. En el libro LA HISTORIETA ASTURIANA de Faustino Rodríguez Arbesú se pueden encontrar los orígenes, la historia y los entresijos de cada entrega de estos galardones que, significativa y aparentemente, han encontrado más repercusión fuera de las fronteras españolas que en su interior. Significativamente, porque todos los autores foráneos que lo han obtenido hacen gala de ello en sus biografías. Aparentemente, porque, como se demostrará en las páginas que siguen, la relación de obras y autores seleccionadas año a año ha servido para que más de un director editorial consolide su puesto y su negocio, recuperando y publicando unos trabajos de aceptación segura; eso sí, sin reconocer la deuda ni la orientación prestada.

CONTRA EL SILENCIO

Entendemos que dentro de una democracia en vías de formación, con mucho camino aún por recorrer como es la nuestra, uno de los mayores atropellos que hacia la libertad de elección y de expresión se pueden cometer es la ejercida por aquellos que ocultan información deliberadamente con el objeto de anular y a ser posible destruir los pocos foros discrepantes con la política que los poderosos tratan de imponer. Este hecho que pudiera parecer ajeno a Cómic no lo es y debido a su marginalidad y a la ignorancia que hacia él se padece, és ejercido con mayor impunidad que en cualquier otro medio de expresión.

En lo que a la Historieta se refiere, este atropello a la libertad de expresión ha sido sistemáticamente ejercido a través de todos los foros que han venido controlando y que son la práctica totalidad de lo que en este país se publica, por las dos mayores editoriales que existen de publicación general de tebeos Planeta de Agostini en la larga etapa en que estuvo dirigida por Antonio Martín (ver "Bailando con Fobias" en el nº86 de nuestra revista) y Norma Editorial EN TODA SU EXISTENCIA.

Es preciso añadir que desde que Antonio Martín se fue por el "puente de plata que le tendieron" las cosas han cambiado diametralmente y la nueva dirección encabezada por Jesús Pece ha adoptado la postura correcta que el sentido común y la honestidad aconsejan. Norma, por el contrario, mantiene su postura de negarnos el pan y la sal, eso sí publicando entrevistas con sus autores estrella (caso de Steve Dillon o Glenn Fabry) sin citar donde (en Gijón) ni cuando las obtuvieron durante el Salón del Cómic del Principado de Asturias.

Han sido muchos los artículos publicados en esta revista denunciando el muro de silencio que en los casi 30 años de nuestra existencia se ha tejido en torno a toda actividad en la que hemos intervenido, desde la propia revista, al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias que organizamos y dirigimos, pasando por lo que resulta quizás más flagrante de todo, dado que se trata de Publicidad Gratuita para las propias editoriales y del marchamo de calidad que la concesión de un premio internacional a algunos de sus productos conlleva, la ocultación de los Premios Haxtur que les hemos concedido además de las denominaciones correspondientes.

De esto último queremos hablar y de como pese a ese silencio, nuestras listas de finalistas y premiados han sido utilizadas

como garantía de calidad, a la hora de llevar a cabo algo tan raro en el mercado del cómic español como son las reediciones.

Los Premios Haxtur y sus reediciones

Excluyendo los Haxtura la Mejor Portada y a Humor, entre 1985 y el 2000 han optado a los Premios Haxtur un total de 192 trabajos, de los cuales 47 han sido reeditados de una u otra forma o su reedición está ya anunciada, bien por la misma casa que los publicó en primera edición bien por otra distinta.

Para calibrar adecuadamente lo que supone esta reedición del 24,5 por ciento de los finalistas y ganadores de los Premios Haxtur hay que tener en cuenta varios aspectos.

En primer lugar, para que se haga una reedición es necesario que la obra esté agotada y a editor le conste que existe demanda para ese producto. Esto excluye a muchas obras de aparición reciente cuyas tiradas todavía están disponibles. En segundo lugar, las obras cortas plantean una problemática para su recuperación. En su mayoría se trata de relatos incluidos en revistas, un formato que prácticamente ha desaparecido de los quioscos. Rescatar esas entregas es un empeño casi imposible por lo que entendemos deben ser excluidos de la presente estadística. Como hacen un total de 68 obras, los trabajos a considerar como editables quedan reducidos a 124, lo que significa que se han reeditado el 39 % de las obras propuestas para los Premios Haxtur. Si, han leído bien: el 39 %.

Otro handicap para la recuperación y edición de determinados materiales radica en la desaparición de la casa matriz. Esto, especialmente por lo que afecta a productos de origen extranjero, supone adentrarse en el complicado tema de los derechos de reproducción y cosas así, labor que desanima a cualquiera por los muchos recursos que consume. De ahí que esos 47 trabajos reeditados y los que estamos seguros de que lo serán en un futuro próximo tengan una importancia significativa, mayor de la que ya de por sí indican los mismos números.

Sin prepotencia ni arrogancia, siempre hemos defendido la validez de los Premios Haxtur como guía para cualquiera que de una forma rápida desee conocer lo mejor que se ha publicado en España en el cómic en los últimos diecisiete años. Estábamos y estamos convencidos de nuestro buen juicio a la hora de evaluar a los candidatos, de que nuestra selección era acertada. La larga lista de finalistas y ganadores reeditados demuestra que esas obras eran realmente las que lo merecían, que no eran "marcianadas de El Wendigo", según palabras de un responsable editorial, conocido por haber ido cerrando cada una de las revistas que dirigió hasta encontrar su hueco en el seno de una potente firma francesa. No pretendemos que haya una relación directa, del tipo causa-efecto, pero es indudable que existe una correspondencia de hecho entre los Premios Haxtur y numerosas reediciones hechas en España en los últimos tiempos, son demasiadas para ser fruto de la casualidad.

Algunos ejemplos

Aunque por parte de alguna editorial se haya acentuado en los dos últimos años, este fenómeno no es nuevo, habiéndose manifestado desde los primeros años 90 del siglo pasado.

La editorial Zinco, que a contrario que otras siempre reconoció nuestros galardones, reeditó en 1995 *Camelot 3000*, obra que había sido Premio Haxtur a Mejor Dibujo en 1985 y finalista a Mejor Guion y Mejor Historieta Larga ese mismo año. Unos años antes había hecho lo mismo con *Batman Dark Knight*, Premio Haxtur a Mejor Guion y a la Mejor Historieta Larga en 1987.

En Planeta, uno de los primeros fue *Daredevil. Born Again*, Premio Haxtur a Mejor Dibujo, además de finalista a la Mejor Historieta Larga en 1987. Planeta deAgostini lo recuperó en 1999 en un hermoso volumen de 175 páginas que inauguraba una colección denominada Obras Maestras. Volumen que por cierto, según el Catálogo 2000 de esa editorial, ya llevaba tiradas dos ediciones. La cosa no acaba aquí, ya que los números 2, 3, 4 y 6 de esa colección, llamada, repetimos, Obras Maestras, también se dedicaron a obras que fueron candidatas o ganadoras de los Premios Haxtur en su edición original. Se trata de *La Patrulla X* de Chris Claremont y Paul Smith (Obras Maestras números 2 y 6), finalista a Haxtur a Mejor Dibujo en 1986, del *Thor* de Walter Simonson (O.M. nº 3), Premio Haxtur a Mejor Dibujo en 1986, y los *4 Fantásticos* de John Byrne (O.M. nº 4), finalista a Mejor dibujo en ese año de gracia de 1986. Tanto

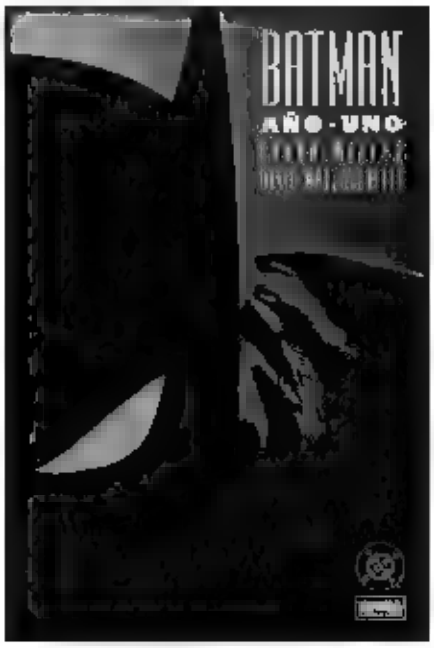
PREMIO HAXTUR			REEDICIÓN	
AÑO	OBRA	CATEGORIAS	AÑO	EDITORIAL
1985	Camelot 3000	Guión DIBUJO HISTORIETA LARGA	1995	Zinco
985	El hombre máquina	Guión Dibujo Historieta Larga		Planeta
1985	Primer Amor	Guión HISTOR ETA CORTA	Prevista 2003	Glenat
985	Juegos de azar (Dieter Lumpen)	Historieta Corta	1997	Planeta
1986	Thor (Walter Simonson)	GUIÓN	1992	Planeta
986	Alpha Flight (John Byrne)	Guión Dibujo Historieta Larga	2000/01	Planeta
1986	Torpedo 1936	Guión Historieta Larga	1998	Glenat
986	Dreadstar	Guión HISTOR ETA LARGA	1991	Planeta
1986	Roco Vargas	DIBUJO	1997	Norma
986	Los 4 Fantásticos (John Byrne)	Dibujo	2002	Planeta
1986	La Patrulla X (Claremont/Smith)	Dibujo	1994	Planeta
986	Los pecados de Cupido (Dieter Lumpen)	H STORIETA CORTA	1997	Planeta
1987	La estrella lejana	Guion Historieta Larga	1997	Norma
987	Batman. Dark Knight	GUIÓN HISTORIETA LARGA	2001	Norma
1987	Muerte viva (La Patrulla X)	Dibujo	2000	Planeta
987	Batman año 1	DIBUJO	2002	Norma
1987	Daredevil Born Again	DIBUJO Historieta Larga	1991	Planeta
987	K tty Pride y Lobezno	Historieta Larga	2001	Planeta
1987	Superman. El hombre que lo tenía todo	Guion HISTOR ETA CORTA		Zinco
988	Watchmen	Guion DIBUJO Historieta Larga	2001	Norma
1989	La maldición (La cosa del pantano)	GUIÓN	2002	Norma
989	El Incal	Dibujo	2000	Norma
1989	Maus	Historieta Larga	2002	Planeta
989	XIII	Historieta Larga	1999	Norma
1989	Claroscuro	Dibujo - Historieta Corta		El So
989	La Broma Asesina	DIBUJO - Portada		Vid
1990	Thor. La canción del Mjolnir	Guión - DIBUJO	2001	Planeta
990	XIII	GUIÓN	1999	Norma
1990	Thorgal	Historieta Larga		Norma
991	Sabor a menta	GUIÓN - Historieta corta	prevista 2003	Glenat
1991	XIII. La noche del 3 de agosto	Guión		Norma
991	Los 4 Fantasticos (Walter Simonson)	Dibujo - PORTADA	1997	Planeta
1991	La Cosa del Pantano # 1 5	Guion	prevista 2003	Norma
991	Thorgal. Loba	DIBUJO - Historieta Corta		Norma
1992	Coleccionistas (Sandman nº 6)	Guión	2001	Norma
992	Un sueño de un millon de gatos (Sandman nº 12)	Historieta corta	2002	Norma
1992	Encuentro Nocturno	Historieta corta		Norma
993	Estacion de nieblas (Sandman nº 8)	H STORIETA CORTA	prevista 2003	Norma
1993	Sin City	Guión Historieta Larga		Norma
993	El Lama Blanco	DIBUJO		Norma
1994	Muerte. El alto coste de la vida	GUIÓN Historieta Larga	2002	Norma
994	El Lama Blanco	Guión Historieta Larga		Norma
1995	Marvels	Dibujo Historieta Larga PORTADA		Planeta
997	Predicador vols. y 2	GUIÓN Dibujo HISTOR ETA LARGA Portada		Norma
1997	Batman. Two of a Kind	Dibujo Historieta Corta		Viz
998	Predicador Cruzados	Dibujo Historieta Larga	2002	Norma
2001	The League of Extraordinary Gentlemen	Historieta Larga	2002	Planeta

Las MAYUSCULAS indican las categorías en las que la obra fue ganadora

la Patrulla X íntegra, como los 4 Fantasticos de John Byrne han sido objeto de una reedicion en forma de coleccionable semanal de difusion masiva durante los años 2001 y 2002.

Uno de los casos mas llamativos es el de *Dreadstar* de Jim Starlin. Dreadstar publicada parcialmente en dieciseis comic-books, fue finalista a Mejor Guion y Premio Haxtur a la Mejor Historieta Larga en 1986. Cinco años despues fue recuperada numero a numero en una nueva edicion y ampliada hasta finalizar la etapa en que Marvel tenia derechos sobre ella. Hasta donde sabemos es la unica coleccion editada por Forum, Planeta deAgostini con la que se efectuo una operacion de este tipo.

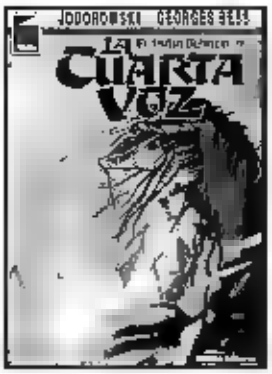
En la tabla adjunta pueden verse otras reediciones coincidentes con los Premios Haxtur llevadas a cabo por Planeta. Llama la atencion el caso de *Alpha Flight* de John Byrne. El Wendigo siempre ha defendido la validez de este trabajo, considerandolo acaso el mejor de este prolifico autor. Por esta causa la serie se incluyó entre los candidatos a Premio Haxtur a Mejor Guion, Mejor Dibujo y Mejor Historieta Larga. No todos piensan igual, pues en una reciente



entrevista hecha y publicada por un fanzine español, autor y encuestador consideraban Alpha Flight como "su peor serie". Pese a esto Planeta publico entre 1999 y 2000 cuatro tomos con toda la etapa completa de Byrne, considerando que en ella "estaba atravesando su mejor momento creativo a cargo del guion y los lapices". Curiosamente, los mismos argumentos esgrimidos por El Wendigo quince años antes. Otro autor en su momento unicamente defendido por esta revista es Walter Simonson. Ya se ha mencionado su serie *Thor* y su parcial rescate por Planeta con el volumen *La balada de Bill Rayo Beta*. A este se añadieron en fechas mas proximas otros seis con todo el periodo Simonson, primero como artista completo y despues solo como guionista. Este autor tambien se encargo de *Los 4 Fantásticos*, ciclo que tras la edicion normal en formato comic-book, finalista a Haxtur a Mejor Dibujo y ganador de uno a la Mejor Portada en 1999, fue reeditado en dos tomos que inauguraron una nueva coleccion llamada Archivos Marvel. De nuevo los Premios Haxtur sirvieron para dar comienzo a una recopilacion selecta de Planeta.

Significativamente, Miller, Simonson y Byrne, los tres Premios Haxtur de primera hora, son los unicos que han conocido la publicacion de un libro antologico en tapa dura dedicado a Grandes Autores Marvel.

Con Norma Editorial sucede tres cuartos de lo mismo. Tras el cierre de *Zinco*, esta casa se apresuro a conseguir los derechos para publicar materia de DC Comics, agilizando las gestiones de tal manera que en *Predicador* practicamente no hubo cesura alguna entre el fin de *Zinco* y el inicio de su publicacion por Norma. De hecho, esta serie, varias veces finalista y ganadora de Premios Haxtur entre 1996 y 1997, se convirtio en el buque insignia de la coleccion en



formato prestige de esta editorial, sirviendo ademas para el lanzamiento de *Hellblazer* especialmente en la etapa creada por Ennis, Dillon y Fabry volviendo a Predicador en cuanto pudo. Norma recupero los dos arcos argumentales publicados inicialmente por *Zinco*, eso si, como es habitual en esta casa, elevando los precios hasta cantidades astronomicas.

Continuando la relacion entre Premios Haxtur DC y Norma Editorial se pueden mencionar el citado *Batman Dark Knight* en el 2001, *Watchmen* el mismo año (Premio Haxtur a Mejor Dibujo y Mejor Historieta Larga en 1988) y *Batman año 1* en el 2002 (Haxtur a Mejor Dibujo en 1987). Esta reedicion se presenta fiel a la edicion de lujo americana en todos los aspectos excepto en uno muy curioso. En la edicion estadounidense David Mazzucchelli hace una presentacion de la obra destacando el Premio recibido en el Salon asturiano. Presentacion que desaparece en España sustituida por un texto laudatorio de un "critico" a que se le "olvida" mencionar quien y donde se reconoce de forma pionera el trabajo de Mazzucchelli.

Curioso tambien resulta el caso de la reedicion por Norma de *La Cosa del Pantano*. Ante el resurgir del fenomeno Moore auspiciado por sus nuevas creaciones para la linea ABC Comics, Norma Editorial recupero la citada *Watchmen* y *La cosa del Pantano*, esta ultima por el sistema de agrupar varios numeros en un solo tomo. A volumen recopilatorio publicado en mayo de este mismo año se le puso el titulo generico de *La Maldicion*, precisamente la historia que obtuvo el Premio Haxtur a Mejor Guion en 1989. ¿Casualidad?

Por ultimo, aunque no creemos que acabe aqui la cosa, tenemos a Neil Gaiman. El guionista britanico, que conoció nuestro temprano aprecio por su obra. *Orquidea Negra* fue finalista a Haxtur a la Mejor Historieta Larga en 1990, se convirtio en el segundo banderin de enganche de Norma. Tras la clausura de *Zinco*, la casa catalana publico los numeros que faltaban de *Sandman*, inicio la reedicion de la serie desde el numero 1 y lanzo los materiales mas peregrinos que se pueda imaginar siempre que estuviesen avalados en portada por la firma de este guionista. Señalar que Neil Gaiman, en el palmares de premios que ilustran su trayectoria, incluye los Haxtur obtenidos, como puede comprobar cualquiera que consulte su pagina web. De hecho son los unicos obtenidos en España a pesar del evidente prestigio de su nombre entre los aficionados de este pais.

No escapa a esta influencia de los Premios Haxtur la editorial Glenat. Ya en 1993 afronto una lujosa edicion de *Watchmen* bajo el formato de albumes de tapa dura

OBRAS PREMIADAS EN EL SALÓ DEL CÓMIC DE BARCELONA

AÑO	OBRA EXTRANJERA		OBRA ESPAÑOLA		MEJOR GUIÓN	
1988			Likantropunk	*La Cúpula*		
1989	Fuegos	*La Cupula*	Quotidiana delirante	*El jueves*		
1990	Maus	*Muchnick*	Dr.Vértigo	*La Cúpula*		
1991	Calvin & Hobbes	*M.Ayuso ed.*	Mi cabeza bajo el mar	*Norma*		
1992	El condón asesino	*La Cupula*	Perro Nick	*Cassel ed.*	-	
1993	Las mujeres perdidas	*La Cúpula*	El octavo dia	*Norma*	-	
1994	Informe sobre ciegos	*Ediciones B*	Trazo de tiza	*Norma*	-	
1995	Magnor el poderoso	*Planeta deAgostini*	Muscum	*Glenat*	Perico Carambola	*Glenat*
1996	Odio	*La Cúpula*	Como perros	*La Cúpula*	La parejita	*El Jueves*
1997	Rio Veneno	*La Cupula*	El artefacto perverso	*Planeta deAgostini*	El artefacto perverso	*Planeta deAgostini*
1998	El club de la sangre	*La Cupula*	El pie frito	*Camarasa & Diego*	Nosotros somos los muertos	
1999	La ciudad de cristal	*La Cupula*	Lope de Aguirre Expiación	*Eds. de Ponent*	Lope de Aguirre Expiación	*Eds. de Ponent*
2000	300	*Norma*	Paracuellos	*Glenat*	Paracuellos	*Glenat*
2001	Ghost World	*La Cupula*	Blacksad	*Norma*	Tabú	*Glenat*
2002	Maus	*Planeta deAgostini*	Cosecha rosa	*Under comics*	El hombre con miedo	*La Cúpula*

PREMIOS SALÓ DEL CÓMIC DE BARCELONA (POR EDITORIALES)

conteniendo dos comic-books cada uno. Despues vendrian *Torpedo 1936* y la recuperacion integra de la obra de Carlos Gimenez, el autor español que mas Premios Haxtur acumula.

Los premios de Barcelona

Creemos que junto con el de Gijon, el Salon del comic de Barcelona es el unico de los que se celebran en España que otorga unos premios a las obras y autores de este medio. Lo de Granada de este año no merece la pena ni comentarlo y si acaso remitimos a la reseña no valida hace un par de numeros.

Los premios de Barcelona, durante los dias que anteceden y siguen al Salon, tienen una repercusion publicitaria muy superior a los gijoneses. Pero, ¿es igual su repercusion en el mercado y entre los aficionados? ¿Han tenido estos premios algun tipo de trascendencia a largo plazo? Salvo casos muy, muy, muy contados pensamos que no.

El examen de la trayectoria relacionada en la pagina web de organismo encargado de gestionar el salon catalan desvela resultados muy llamativos. Por ejemplo, en lo que afecta a Mejor Obra Extranjera no hay ningun tebeo de superheroes (aunque si una parodia de los mismos como *Magnor el poderoso*), no figura *Predicador* ni como obra completa ni en ninguno de sus episodios autonomos, no figura Van Hamme, ni Jodorowsky, ni Hermann, ni Gaiman. En cambio pueden encontrarse cosas tan extravagantes como *Fuegos* de Mattotti o *300* de Frank Miller. ¿De verdad hay alguien que considere *El club de la sangre* como la mejor obra extranjera publicada en 1998? El año en que se publicaron *The Black Dragon* de Claremont y Bolton, *Sambre* de Ysaire, *El viento de los Dioses* de Cothias y cuando *Predicador* se encontraba en su mejor momento. O que *300* es mejor que *Adolf*, *Isaac*, *Predicador* o *La Maquinacion Voronov*.

Se puede tomar otro ejemplo. El dibujante Van Hamme. En ninguno de esos tan modernos se menciona su nombre. Nunca ha obtenido ningun premio en Barcelona y si en cambio tres Haxtur. Bien, pues no hay obra suya que no deje de traducirse y publicarse. El catálogo de Norma Editorial de 1998 incluye veinticinco obras suyas, cuantitativamente el autor mas prolífico de esa editorial, y la lista no ha dejado de incrementarse desde entonces. Lo mismo puede decirse de su compañero habitual, el dibujante polaco Grzegorz Rosinski. Este año estuvieron invitados a Barcelona. ¿Recuerdan cuanto hace que visitaron Gijon? Diez años!

Por otra parte, resulta extraño que sea una editorial cuya permanencia en los quioscos se deba a publicaciones de caracter erotico cuando no directamente pornografico la que haya obtenido mayor numero de veces este premio. En los catorce años recogidos, productos de La Cupula lo han obtenido en ocho ocasiones. Resulta extraño si pensamos que a esta empresa le cuesta Dios y ayuda poner de un modo regular este tipo de materiales en las librerias. ¿Cuanto tiempo se demoro la publicacion completa de *Rio veneno*? Mas de un año, no llega ni a un comic-book por trimestre. Su ritmo de publicacion en la linea Brut Comix, a la que se llevan los premios ultimamente, es mas lento que el caballo de

ma o Con seguridad esto no seria as de haber un pub co que demandase estas obras La conclus on es clara por mucha votacion que esgriman os responsables de ficom c, sus prem os no responden a la rea dad ni a os ntereses de os lectores Frente a esto, no deja de llamar la atenc on el hecho de que la editorial que publ co verdaderas obras maestras durante su breve ex stencia, nos referimos a *Z nco*, no haya obtenido nunca ningun Premio del Sal o de Barcelona ¿Como es posible entonces que se este reeditando practicamente todo su catalogo *Watchmen, Ronin, Batman Año 1, Batman Dark Knight, La Cosa del Pantano, Los Libros de la Magia* y un largo etcetera?

Respecto a la mejor obra española, salvo excepc ones, el premio de Barcelona llega cuando el autor ya ha decidido dar el salto a otros medios de expres on. ¿Que han hecho en el campo del com c Mart , Pere oan, De Fe pe o Ga lardo despues de haber recibido este premio? Puede dec rse que nada y no nos desviariamos mucho de la verdad En rea dad, a guno de el os tampoco habia hecho nada de nteres con anterioridad a premio Por otra parte, considerar *Paracuellos* como la mejor obra española del 2000 es realmente l egar un poco tarde, ¿no creen? Rev sense los Premios Haxtur de Carlos Gimenez que datan de 985

Ni son todos los que estan...

ni estan todos os que son A estas alturas, pocas ilus ones nos hacemos ya No pensamos que los ed tores y asesores correspond entes d señen su estrategia de reediciones a partir de una l ectura profunda de nuestra revista Ni mucho menos Hay dos datos claros que as lo ndican

Uno Se sigue con la po tica del "reconoc miento de nombre ¿M ller hizo cosas nteresantes? Luego todo M ller va e De ahi que no solo se atrevan con *300*, s no que tamb en reediten *Ronin* o *Elektra Asesina* Por favor con una vez ya basto Lo mismo cabe dec r en el caso de Moore, aunque hasta el momento ningun suicida se ha atrevido con *Miracleman* Pero todo se andara) No podemos ns nuar s quiera que toda la po tica de reedic ones o recuperaciones es coherente, porque no lo es Y ahi estan las obras completas de Sa Buscema con las que nos regalo Planeta para demostrarlo

Y dos Los que faltan, que son muchos En cuanto salimos de la l sta de autores habituales, sobre os que fina mente ha recaido un consenso santificador ese Moore, M ller, Ga man, pero tamb en McKean o Morr son entramos en una zona negra, muy negra ¿Que pasa con Gulacy? ¿O con Garcia Lopez? ¿O con Berard y M azzo? ¿Y Kubert? ¿Y Truman? Aqui no pensamos solo en term nos de reedic on s no tamb en de producc on reciente M entras se nos cast ga con las obras comp etas de la modernidad mas vanguardista ¿hay a guien consciente de la enorme cantidad de obras maestras que nos estamos perdiendo? No tenemos nada en contra de que se publique cualquier bazofia Pero, coño, no nos dejen sin buenos tebeos

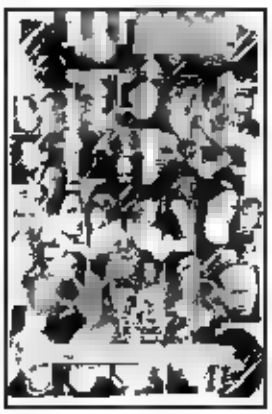
Conclusión

El valor que prem os en retribuc on economica pueden aportar a la trayectoria de un autor o de una ed torial deriva de la coherencia de quien os otorga, de saber que las publ cac ones señaladas con el os han term nado por convert rse en clásicos, en obras de referencia

Como la novela, el cine o cualquier otro medio narrativo, el tebeo esta muy condic onado por la fecha de su real zac on Entre otras caracteristicas, las verdaderas obras maestras, en este o en cualquier campo, son aquellas que consiguen superar ese efecto de ser producto de una epoca para constituirse en referencias v l das en todo momento Naturalmente, son muy pocos lo que lo consiguen Las reediciones y nuevas impres ones son un baremo, no e unico pero s de cons derable importancia, para determinar aquellas obras que han conseguido superar su tempora dad para alcanzar el estatus de mperecederas

Los Premios Haxtur han demostrado tener esa v s on de futuro, de saber d scernir que obras tenian pos bil dades de convertirse en clasicos Tambien han demostrado estar en s ntonia con las demandas del pub co lector ncluso de generar esa demanda Pocos Haxtur veran en las tiendas de sa do ni en las l brerias de segunda mano, y en este caso s empre a prec os e evados, seña nequivoca de su cons derac on

Otra caracteristica ha sido la de adelantarse, la de descubrir pos b l dades, valores y cual dades antes que otros ¿No se lo creen? Rev sen nuestro trabajo y comparenlo con el resto de lo publicado en la misma epoca Quedaran sorprendidos!



THAT WAS HOW EZRA JACKSON CAME TO LIVE WITH HIS SISTER MILDRED. AT FIRST, MILLY WAS VERY HAPPY TO HAVE HIM. AFTER ALL, SHE WAS AN OLD MAID...AND EZRA WAS COMPANY. BUT AS TIME WENT ON, EZRA BEGAN TO DO STRANGE THINGS...
EZRA! WHAT ARE YOU LOOKING AT THROUGH YOUR SPY-GLASS?
HUH?

Una viñeta de B. Krigstein

FLORENTINO FLÓREZ

En el número anterior iniciábamos esta sección dedicada a los muchos hallazgos visuales que pueden encontrarse en las páginas de los comics. En esta ocasión, analizaremos una viñeta de Bernie Krigstein, uno de los más reconocidos colaboradores de la editorial E.C. Esta imagen encabezaba la segunda plancha de la historia *Prairie Schooner*, publicada en el nº 40 de TALES FROM THE CRYPT (1954), con guión de Gaines y Feldstein.

La viñeta presenta la peculiaridad de estar dominada por una gran masa negra. En la esquina inferior derecha, los dos personajes surgen de las sombras y se recortan contra la luz de una habitación apenas esbozada.

Krigstein (1919-1990) se ha ganado una solida fama con sus contribuciones a la editorial E.C. Muchos lo consideran un artista del comic, alguien con intereses y preparación en las artes mayores (lease pintura) y que supo aportar esas inquietudes a medio en el que le tocó trabajar. Esto tiene aspectos positivos y negativos. El peor Krigstein resulta pastoso y amanerado, no especialmente narrativo. Pero el mejor arrojaba curiosas sorpresas, tanto en la combinación de líneas siempre interesantes y sorprendentes manchas, como en determinados hallazgos visuales cinetismos, descomposición de la página en múltiples viñetas, etc.

O, como en el caso que nos ocupa, practicando un expresionismo muy personal que no solo se traduce en la estilización de los personajes y el uso de un trazo desgarrado, sino también en el tipo de encuadre. Como ya hemos señalado respecto a otros autores (Peter Bell Bess, especialmente), no es habitual que los dibujantes se arriesguen a desplazar los centros de atención hacia los bordes de las viñetas. Aquí Krigstein lo hace, favoreciendo un tempo de lectura mayor dentro de su encuadre, a la vez que emplea la masa negra como recurso expresivo, dramático, que parece pesar sobre sus personajes.

Tubbs y el Capitán

Existen otros genios

RAMÓN F PÉREZ

Se habla y escribe mucho sobre los Foster, Raymond o Caniff, como de los más grandes maestros surgidos en el cómic a finales de los años 20 e inicios de los 30, pero con demasiada frecuencia es olvidado el nombre de otro autor, tan grande o más que alguno de ellos: Roy Crane. Autor que representó una de las vanguardias más originales que ha habido en este medio, con un buen montón de seguidores, que llegan hasta uno de los dibujantes más interesante surgido en los años 80: David Mazzucchelli.

CON ÉL NACIÓ LA AVENTURA

Indudablemente antes que surgiera Crane la aventura ya estaba asentada en el comic, pero no la aventura mas genuina en su estado mas puro, la del exotismo, la aventura en el mar de la accion por la accion, de la fantasia sin llegar a lo fantastico, del suspense, del serial. Esta vendria de la mano de *Wash Tubbs* y su inseparable compañero el *Capitán Easy*, creacion de Crane que es una de sus obras maestras.

Hubo una epoca, no tan lejana, en la que el mercado español de comics se nutria fundamentalmente de los personajes publicados en los diarios estadounidenses, sin embargo esta situacion siempre tuvo importantes lagunas. Algunos heroes, como *Flash Gordon* o el *Principe valiente*, fueron editados hasta la saciedad mientras que otros, tan populares en su pais de origen como *Dick Tracy*, *Steve Canyon* o *Li'l Abner* nos son casi desconocidos. Pero pocos casos hubo tan extremos como el de la obra de Roy Crane, practicamente inedita en nuestro pais.

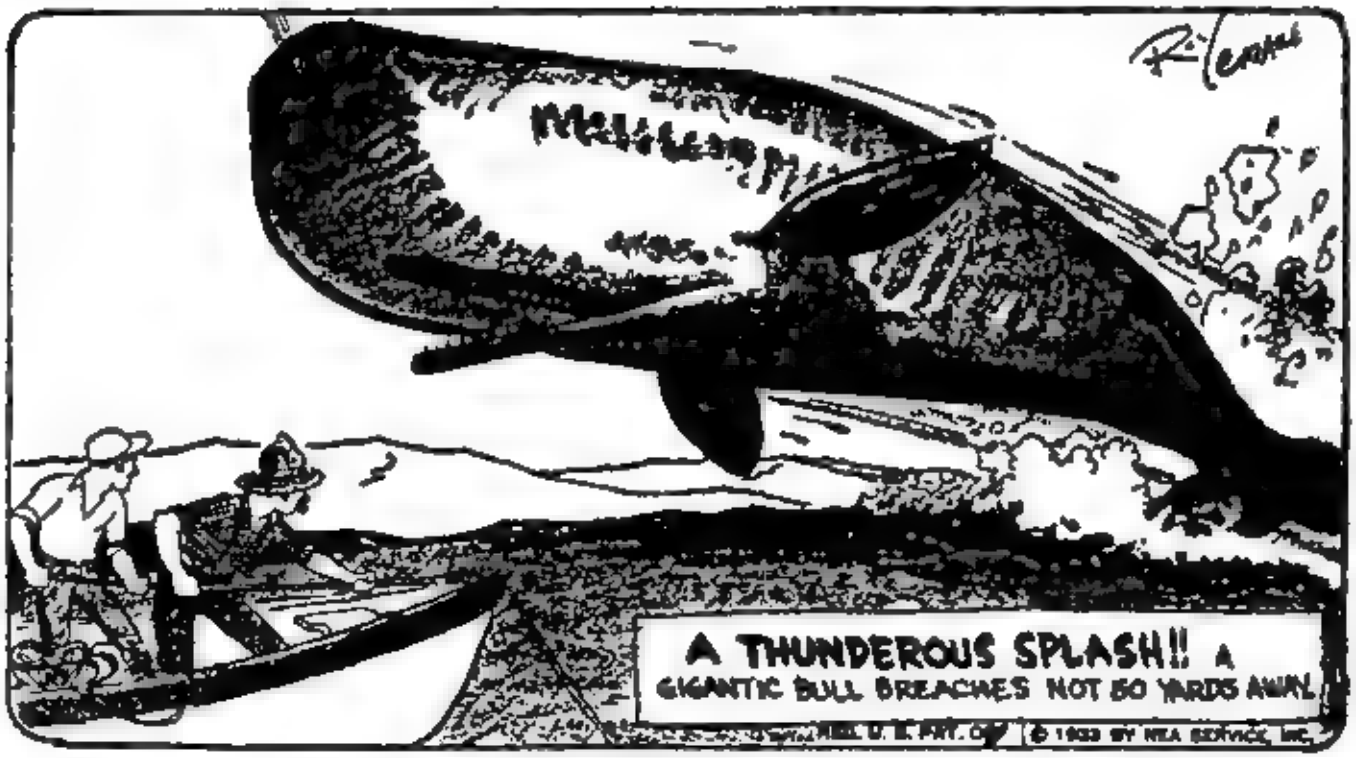
En 1924 un joven dibujo Roy Crane creó *Wash Tubbs*, serie de humor costumbrista que narraba las no demasiado afortunadas peripecias amorosas de un joven tendero llamado Washington Tubbs II. Pero los tiempos estaban cambiando y el bueno de Wash no pudo permanecer ajeno a estos cambios, asi que de la noche a la mañana se vio envuelto en exoticas aventuras en los mares del sur. Claro que Tubbs, al igual que otros muchos personajes de su generacion, tenia dificil lo de convertirse en heroe y pronto fue notorio que se le daba mejor meterse en lios que salir de ellos. Por otra parte transformar a bueno de Wash en un "macho-man" habria supuesto la desvirtuacion completa del personaje.

Asi que hubo que buscarle un compañero mas bragado, en 1928 Wash se encuentra, en una sordida prision oriental, con un hombron malencarado y de modales rufianescos que responde al nombre de capitan Easy. Salvo que no obtuvo los galones en West Point poco mas sabremos de él, pero a partir de entonces se transformara en compañero inseparable de Tubbs.

A medida que avanza la decada de los treinta y se afianza el genero de aventuras las tornas van cambiando en la serie y pronto se hace patente que el protagonismo recae sobre Easy, hasta el punto de que cuando Crane inicia la pagina dominical, en 1933, esta se titulara *Captain Easy, soldier of fortune* y la intervencion de Wash, cuando la hay, pasara a ser meramente anecdotica. Durante todo estos años Easy ha ido refinandose, tanto en sus modales como en su mismo aspecto fisico para acercarse a prototipo de heroe a gusto de la epoca, sin embargo siempre se mantendra muy alejado del patron impuesto por Raymond o por Foster.

Graficamente es considerable la diferencia entre las tiras diarias y las paginas dominicales, respondiendo ambas a concepciones completamente distintas. En las tiras diarias hay dos cosas que llaman ante todo la atencion. En primer lugar la curiosa mezcla de estilos, hiperrealismo en la ambientacion y los fondos -con un tratamiento casi documental de los mismos- que choca con la imagen caricaturesca de los personajes, especialmente los secundarios y el propio Tubbs, recuerdos sin duda de sus origenes. El otro rasgo definitorio es el uso de grises, logrados primero a base de trabajados tramados manuales sustituidos mas tarde por

I'M NOT THAT HUNGRY
BOGOLI HARU ET WOGGA ZAZULA
HUSKY GIRLS SURROUND HIM OFFERING TRINKETS OF BRASS AND JADE, OTHERS THROW BONE NECKLACES AROUND HIS NECK THEY'RE ALL LAUGHING, AND JABBERING A LINGO THAT SOUNDS LIKE A BUNCH OF PIGS SQUEALING.



tramas mecanicas y, por fin, mediante la utilizacion de papeles especiales preparados para conseguir estos efectos. El resultado es una serie visualmente inconfundible y magnifica.

Argumentalmente tambien hay diferencias: la tira diaria tiene un ritmo mas pausado y un mayor contenido dramatico, por otra parte el caracter poco convencional de Easy permite un tratamiento mas realista de ciertas situaciones y asi Easy reparte leña en cantidades considerables pero tambien recibe. Especialmente memorable es la larga historia en la que Wash y Easy se enrolan en un desventurado barco gobernado por un enloquecido y sadico capitan que no pierde ocasion de moleros a palos a ambos. Easy naturalmente se los acabara devolviendo con intereses, pero le llevara su tiempo. Aparte de la pura violencia y la belleza de las imagenes llama la atencion el cuidado con el que es recreado todo el mundo que rodea a la pesca de la ballena y la cantidad de informacion que sobre este tema se ofrece al lector.

El tratamiento de la pagina dominical no puede ser mas opuesto. Roy Crane no tarda en recurrir a viñetas de gran tamaño y las mas variadas formas que rompen con la planificacion habitual en la epoca, por otra parte las inquietudes documentales de la tira son sustituidas por la alegria mas exultante, los fondos son escasos, los imprescindibles para situar a los personajes, pero de un colorido desbordante y la ambientacion realista es sustituida por otra disparatada pero magnifica. Cuando Easy da con sus huesos en Europa esta es una Europa de opereta que, a ratos, parece anclada en las guerras napoleonicas: el modelo para los mares del sur -plagados por cierto de bellas mujeres cuyo trato tipico siempre acaba a la altura del ombligo- podrian ser las "revistas" o los espectaculos del Teatrito Chino. Otro elemento caracteristico de las dominicales de Roy Crane es la colorista utilizacion de las onomatopeyas, que casi anticipa el movimiento pop: las paginas de Captain Easy están plagadas de enormes efectos sonoros que llegan a su culminacion con el peculiar sonido de los puñetazos: Ickkety Whop! La version que Crane nos da de la aventura en sus paginas dominicales es una de las mas gozosas que jamas ha proporcionado el comic.

Pero todo lo bueno se acaba y a mediados de los treinta Roy Crane es llamado al orden por el syndicate, que le impone una especie de plantilla para planificar sus paginas a fin de que puedan adaptarse sin problemas a los diversos formatos usados en la prensa. Crane no tuvo mas remedio que aceptar pero su interes en las dominicales fue cada vez menor, hasta que en 1937 termino por dejarlas en manos de su ayudante Leslie Turner.

En 1943 abandona a su heroe para crear un nuevo personaje para el King Feature Syndicate *Buz Sawyer*, que duraria hasta los años 70. Tambien aqui la dominical llegaria mas tarde y estaria protagonizada por un secundario de la tira diaria, el solteron y sentimental Rosco Sweeny.

La postura de Roy Crane fue imitada la de otros grandes autores que tambien abandonaron a sus personajes en la cumbre de la fama para crear otros sobre los que tuvieran mayores derechos, quizás el caso mas conocido -pero no el unico- sea el de Milton Caniff y Terry, dada la enorme popularidad de esta serie en el momento de dejarla Caniff.

Easy siguio su andadura durante muchos años, realizado por un gran numero de autores, mereciendo especial mencion Leslie Turner, excelente dibujante al que solo puede objetarsele su excesivo mimetismo hacia el estilo de su maestro.

Ya sabemos que en estos tiempos descreidos los milagros son dificiles, pero nos gustaria que se produjese uno y al fin pudiesemos conocer con un minimo de continuidad las aventuras de Easy y su acompañante, despues de todo en lugares tan distantes como Australia y los paises nordicos siguen editandose comics de prensa a manta (a ver si nos mandan alguno para acá y a poder ser de estos que aun no conocemos).

Monster
¡Esa historia increíble!

José María Flores

Hasta el momento, de Monster, en español, se han publicado aproximadamente mil páginas y por lo que se sabe todavía no hemos llegado a la mitad de la historia. A pesar de ello, con lo editado hasta aquí ya sería suficiente para catalogarlo como uno de los mejores cómics publicados en los últimos veinte años.

Introducción

De su autor Naoki Urasawa, sabemos que anda por la cuarentena y que en su juventud formó parte de un grupo dedicado a la música punk. Su obra es parca en títulos aunque si cada uno es similar a *Monster* en extensión, esto no quiere decir nada y de ellos solo uno, *Pineapple Army*, fue publicado en su momento por Planeta. Parece ser que alguna televisión autonómica emitió una serie llamada *Cinturón Negro*, basada en un tebeo de este mismo autor pero ni el tebeo anterior ni esta serie son de nuestro conocimiento. Por lo tanto, nos enfrentamos a *Monster* libres de condicionamientos y de prejuicios, simplemente inclinados por nuestra curiosidad hacia los tebeos de cualquier clase y condición. Lo escrito a continuación es producto de la lectura atenta de los nueve primeros volúmenes de este impresionante trabajo creativo.

Novela río con afluentes

Urasawa ha creado una historia río con muchos afluentes. La persecución es el cauce principal a que acuden varias historias breves narradas con concisión y efectividad. En ellas, el autor se aventura por géneros diferentes, desde la intriga médica a tramas políticas, policíacas de espionaje, terror o de denuncia social. Intrigas presididas por la idea humanista de que la vida es el bien supremo y nadie tiene derecho a juzgar ni jugar con la de los demás.

La combinación de relatos casi autónomos dentro de otro más amplio y el protagonismo de un médico remite a la serie televisiva de los años sesenta, *El Fugitivo*. Así como el Dr. Kimble, el Dr. Tenma, mientras persigue y es perseguido se ocupa según su recto entender y proceder de cuantos casos y situaciones se cruzan en su camino.

Historias breves que alcanzan momentos de tensión y emoción fuera de serie y convierten a *Monster* en una obra esencial. Los episodios 22 y 23, incluidos en el libro 6, son paradigmáticos. Tenma, en un diminuto pueblo casi sin médicos, opera de un aneurisma cerebral a una anciana mientras el médico oficial amplía su detención por parte de un policía hijo de la anciana, con ansias de renombre. Lo mismo puede decirse del episodio titulado "Las eyes de Lawyer" en el que aun amenazado de muerte se niega a curar a un terrorista. Después de escucharle, de oír sus argumentos, consigue que se entregue a la policía. Antes le dirá "Creo que eres una persona" y le curará.

Naturalmente, no se puede construir una narración de este tipo sin dar vida a personajes compactos y con personalidad. Urasawa lo logra con dos o tres pinceladas para cada uno. El propio Tenma es alguien sometido a complejos dilemas morales. Con dolor y sacrificio comprenderá que por encima de prestigio y honores, el objetivo de su profesión es salvar vidas y para ello está condenado a matar a alguien a quien además el mismo reanimó de la muerte.

La nemesis del doctor está representada por el inspector Lunge, un implacable policía convencido de que Tenma es el autor de los asesinatos atribuidos a Johan. Policía que, por amor a su trabajo, sufre el abandono de su esposa e hija y carece de amigos. Si Kenzo cree que su objetivo es salvar vidas, Lunge considera que el suyo es detener criminales. Son otras reflexiones ¿Como logra Urasawa que un personaje así resulte atractivo? Dotándolo con unas peculiaridades que siendo excepcionales lo humanizan. Lunge posee una memoria extraordinaria y utiliza un particular sistema nemotécnico para registrar los datos de los casos en su cerebro. Su terrea determinación de perseguir a Tenma es otro punto en común con la serie televisiva mencionada.

Son también personajes interesantes y bien construidos el doctor Becker a quien indolente en su trabajo y un ambicioso sin cualidades, o el periodista Bauer cuya breve aparición está cargada de momentos entrañables.

Hay que destacar la importancia que tienen los niños en esta historia. Dos críos, Johan y Nina, son los que desencadenan los

dramaticos acontecimientos. Ademas, a lado de cada adulto con un pasado o un presente inquietantes siempre aparece un niño o una niña. Chiquillos asustados, silenciosos, testigos mudos e inquietantes en su mismo silencio. Se diria que su presencia actua como contrapeso a la maldad encarnada por los adultos. En este sentido, el episodio titulado El mercenario y la niña es ejemplar.

Una pequeña ciudad alemana

Es en Alemania, entre 986 y 996, donde transcurre la accion conocida hasta ahora y este es ya un aspecto notable. Debemos suponer que para el publico japones, Alemania presenta un componente de exotismo, de lejania espacial y cultural como para nosotros cualquier situacion ambientada en Madagascar o Indochina. A mismo tiempo, dada la condicion de japon como pais industrializado y occidentalizado este exotismo tendera a mitigarse, especialmente en lo que se refiere a los ambientes medicos y quirurgicos donde se desarrolla parte de la trama.

Por otra parte, la eleccion de Urasawa es un completo acierto ya que Alemania como pais presenta unos rasgos muy interesantes. Sus circunstancias politicas en el siglo XX, gobernado por el nacionalsocialismo desde 933 a 945 y desde esta ultima fecha hasta 989 frontera donde chocaban los sistemas comunista y capitalista, produjeron una sociedad en la que alguno, o tal vez muchos, de sus habitantes esconden secretos inconfesables en sus armarios. Pacificos ancianos en la actualidad pudieron haber sido en su dia oficiales de la Wermatch o de algo peor o agentes de la Stasi con tremendas historias de delaciones, crimenes y horrores tras de si. Urasawa juega con estas posibilidades para enriquecer una historia ya de por si generosa en detalles.

Grafismo

A pesar de su ambientacion occidental y de la raza caucasica de todos los personajes excepto el protagonista, Monster tiene todos los estilemas del tebeo japones. Es cierto que el estilo de Urasawa no tiene nada que ver con el de Rumiko Takahashi, ni con Akira Toriyama, ni con Masamune Shirow, por citar tres ejemplos pero el blanco y negro riguroso, el uso de tramas mecanicas, lineas oniricas o las viñetas sangradas a borde de la pagina delatan a las claras su origen. Tambien el inagotable caudal de paginas, pero eso entraria en otro apartado.

Ademas de los recursos citados, Urasawa emplea con profusion la referencia fotografica. No solo calles y edificios sino pasajes naturales, mobiliario y escenas de interior, incluso del interior del craneo, reflejan su procedencia fotografica. Es de suponer que el autor enfrentado a la tarea de ejecutar una obra de tal magnitud y con unos plazos de entrega inflexibles haya recurrido a toda la bateria de trucos de la profesion tendentes a ahorrar trabajo y con ello tiempo. Para compensar la impersonalidad y el estatismo que provoca este sistema, acude a un montaje de pagina muy dinamico, en el que juega con el tamaño y, en los momentos oportunos, con la forma de las viñetas, introduce angulaciones variadas y diversidad de planos y encuadres para dejar hablar a las imagenes. Urasawa hace suyas las palabras de John Romita en el sentido de que un dibujante de comics debe sentirse satisfecho cuando consigue pasar desapercibido. En casos como este no se admira la habilidad del artesano para reproducir detalles sino la calidad de un artista para crear una historia que atrapa y cautiva.

Conclusión

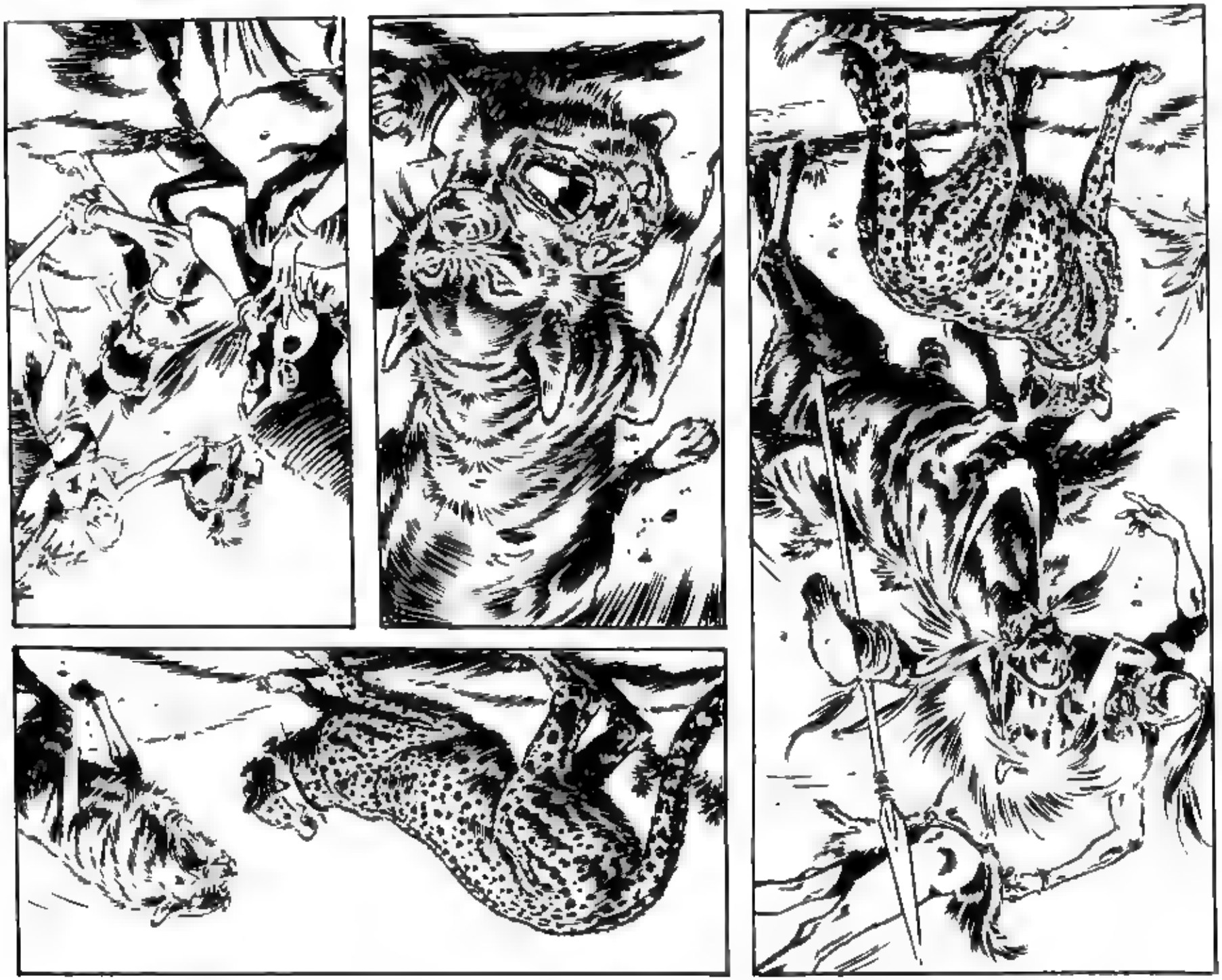
Naoki Urasawa, hasta ahora, ha creado una obra magna, compleja, en la que se reunen felizmente un buen monton de generos, un tebeo que proporciona en cada entrega excelentes momentos a lector y que no necesita coartadas artisticas ni culturales mas alla de sus propios valores como producto de entretenimiento y comunicacion. Si, ademas, en algun momento o en muchos nos hace pensar sobre ciertos aspectos de la condicion humana, mejor todavia.

Dos son los problemas que *Monster* puede plantear a su autor y de rebote a los lectores. El primero deriva de su propia desmesura es decir, una obra de gigantescas proporciones como esta por fuerza ha de tener altibajos. Hasta ahora no se han producido o han sido minimos pero la posibilidad esta ahi.

El segundo problema vendria dado por las expectativas creadas y la dificultad para satisfacerlas. Si se amenaza con un ser de crueldad infinita, con un monstruo, este tiene que ser verdaderamente monstruoso, pero tambien y sobre todo creible, alguien cuya presencia, cuyos actos o incluso la mera posibilidad de existencia haga temblar. Todos conocemos algun fiasco en este sentido.

Lo hecho hasta ahora tiene merito mas que suficiente, si Urasawa consigue finalizar *Monster* sin caer en esas dos trampas habra creado una de las obras maestras de la narrativa dibujada. Un candidato, sin duda, a los Premios Haxtur del 2002.

GALERÍA Rafael Méndez



A propósito de
El Tiger de Johann

Sergi Vich
Profesor de Historia

Entre los recuerdos juveniles de quienes entramos en la cincuentena, las historias, reales o ficticias, relacionadas con la Segunda Guerra Mundial ocupan un destacado lugar. Si bien es cierto que en aquellos años la magna conflagración hacía por lo menos un lustro que había concluido, y otros conflictos bélicos como el de Indochina o Corea, no por menores menos cruentos, habían recogido su dramático testigo, casi todo seguía hablándonos de ella.

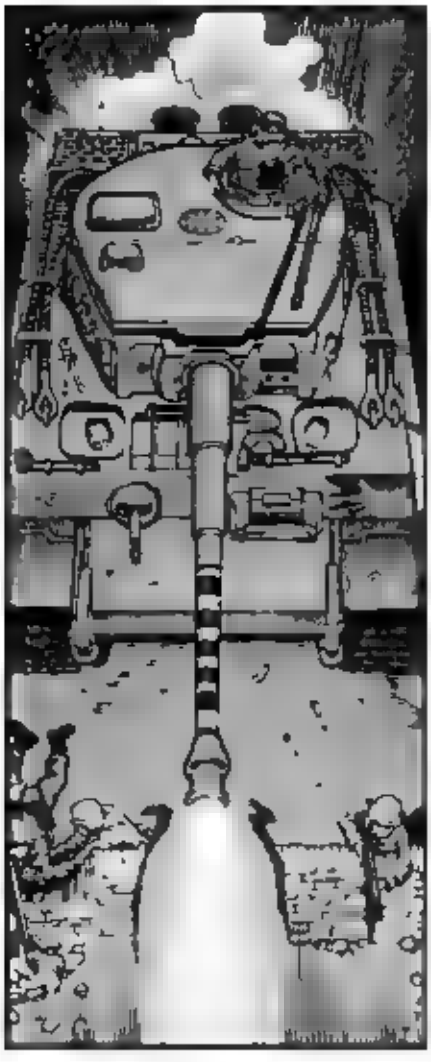
Sí, aquel domingo ograbamos reunir las dos pesetas que nos permitían ir a la sesión doble del cine de nuestro barrio, películas como *Objetivo Birmania* (Raoul Walsh, 1945), *Rommel, El zorro del desierto* (Henry Hathaway, 1952), *Fuego en la nieve* (William A. Wellman, 1950), o *Torpedo* (Robert Wise, 1958) nos transportaban, sin solución de continuidad, de las impenetrables selvas asiáticas a las tórridas arenas de Cirenaica, de las nevadas Ardenas a las profundidades marinas, lugares todos en donde hacíamos nuestras las peripecias del protagonista, que luego procurábamos emular en interminables y apasionantes juegos callejeros, que solían acabar con más de un rasguño, preferentemente en las rodillas.

También las colecciones de cromos nos hablaban de aquella guerra. Tanto los de pago *Cromos de Guerra* o *Hazañas Bélicas*, como los que venían en los envoltorios de diversas marcas de chocolate, *La Segunda Guerra Mundial* (Chocolates Torras), nos impelían a identificar tal avión como una "Fortaleza volante" o tal tanque como un "T-34", de la misma forma que nombres como "Bismarck", "Hood" o "Yamato", todos ellos pertenecientes a navíos de marina, nos eran familiares y reavivaban nuestras fantasías sobre la mayor contienda que el mundo había conocido.

Con todo, sin el refuerzo que proporcionaban a nuestra imaginación los iniciales cuadernos de *Hazañas Bélicas* (Boixcar, 1948) y sus diversos epígonos, *Episodios de Guerra* (hermanos Blasco, 1948), *Aventuras de Guerra* (Salvador Mestres, 1955), *Casco de Acero* (VV.AA., 1961), y muy especialmente *Hazañas Bélicas* (Serie Especial, 1958) en donde Alan Doyer daba vida a las divertidas aventuras de Johnny Comando y Gorila, que más que leer devorábamos con fruición, en la huella de dicha guerra, sin entrar a valorar la maniquea ideología que muchos de tales tebeos planteaban, quizás dicha memoria no hubiera sido tan imperecedera.

Sin embargo, a partir de la segunda mitad de la década de los sesenta la moda cedió. No solo porque los episodios bélicos de nuestros queridos tebeos se ambientaban con preferencia en las selvas del Vietnam, sino porque otras temáticas pasaron a

ser más interesantes para un público que empezaba a estar cansado de la Segunda Guerra Mundial, un episodio, amén de manido, ya muy lejano. Ni siquiera la proyección de grandes superproducciones cinematográficas como *El día más largo* (Ken Annakin y otros, 1962), *La batalla de las Ardenas* (Ken Annakin, 1965) o *La batalla de Inglaterra* (Guy Hamilton, 1969), lograron revitalizar dicho subgénero en contra de lo que, en otras ocasiones, había ocurrido con nuestro querido universo historonético.



Poco a poco, los cómics ambientados en la Segunda Guerra Mundial fueron desapareciendo de los kioscos, no sólo en España, sino de casi todo el mundo, y si bien los cuadernos de la serie *Commando*, editados por la británica Thompson con más de tres mil números a sus espaldas, o las continuas reediciones de los *Escorpiones de desierto* (Hugo Pratt, 1969) impiden que hablemos de una completa extinción, sí resultaba patente que los episodios bélicos ambientados en la Segunda Guerra Mundial habían dejado de ser fuente de inspiración para los creadores de historietas, al menos por lo que respecta a Norteamérica y Europa, porque en el Extremo Oriente, y más concretamente en el Japón, los mangas seguían encontrando un inagotable filón en los acontecimientos que rodearon a dicho episodio histórico, tal como demuestra la extraordinaria saga de Osamu Tezuka *Adolf* (1983) o los magníficos modelos de aviones dibujados por Seiho Takizawa para *Aves de guerra sobre el Japón* (1992).

Tampoco su editorial vuelta a las pantallas cinematográficas de la mano de *Salvar al soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998), *La delgada línea roja* (Terence Malick, 1998), o *Enemigo a las puertas* (Jean-Jacques Annaud, 2000) había tenido, hasta el momento, correlato alguno en el mundo de las historietas. Sin embargo, la aparición de la obra de Garth Ennis (guión) y Chris Weston (dibujo) *War Story. El Tiger de Johann* (2000) parece abrir las puertas al renacer de tal subgénero.

En apariencia, el guión es simple. Johann Kleist, un experimentado oficial, poseedor de la cruz de caballero con hojas de robles, al mando de un tanque Tigre, intenta salvar a sus hombres que huyen de los soviéticos para entregarse a los seguramente más benevolos norteamericanos, en medio de cruentos combates, en la Alemania de 1945, que vive y sufre los últimos estertores del que había de ser el "Reich de los mil años". Al tiempo, rememora distintos episodios de su vida como combatiente en los que una crueldad, de la que ahora se arrepiente, era su divisa. Al final, para su propia desgracia, dados los cargos de conciencia que le corroen, se convierte en el único superviviente, obligado a cargar con su infinita culpa.

Bien dibujado, en especial el Tiger, que en contraposición a otras obras nunca llega a oscurecer el protagonismo de los humanos que lo conducen, la obra bebe del dramatismo y la violencia sin fin de las novelas de Sven Hassel (*Los Panzers de la muerte*, *La legión de los condenados*, [...] y de los films de Sam Peckinpah (*La cruz de hierro*), y acaba con un crudo final que devuelve las cosas a su sitio, y nos recuerda los inimitables cómics de Severin.

Porque, en contra de los que vivimos en aquellos tebeos de nuestra infancia, que glorificaba los episodios bélicos, la guerra sólo conduce al sufrimiento y la muerte.

El Wendigo nº 91-92 Otoño 2009

La composición en el cómic

Viñetas, tiras y planchas (1)

FLORENTINO FLÓREZ

Denominamos composición a aquellos procedimientos mediante los cuales una serie de elementos inertes (color, línea, plano, textura...) cobran una significación plástica. La composición, en el caso del cómic, implica trabajar con materiales diversos (textos, imágenes, onomatopeyas, separaciones entre viñetas...) que arrojan un campo de problemas diferenciados. Esto es lo que intentaremos analizar en esta serie de artículos.

PROCEDIMIENTO

Comenzaremos por la problemática interna de cada viñeta, pasando luego a la agrupación básica en tiras y finalmente a las planchas completas. Para facilitar la explicación, hay varios aspectos que dejaremos aparte. Por un lado, los argumentos o la calidad de las historias. Hablamos de procedimientos en sí neutros, problemas a resolver independientes del interés de lo narrado.

Tampoco nos detendremos en asuntos estilísticos. Aunque es indudable que el predominio de la línea o la mancha, el empleo de B/N o color y el grado de iconicidad de las imágenes afectan a cómo leemos las historias, nos centraremos en las masas generales, en las decisiones que se toman en los primeros bocetos, normalmente pequeños, donde se distribuyen los elementos básicos que constituirán el relato.

Una última advertencia respecto a los ejemplos empleados. La intención es reflejar cómo determinados recursos narrativos han evolucionado a lo largo de este primer siglo de comics. Pero esa voluntad se ve condicionada por los múltiples huecos que aún presenta ese desarrollo. Son muchas las obras que conocemos someramente y suponemos que habrá bastantes más de las que no sabemos nada. Sin duda la investigación en los próximos años irá sacando a la luz nuevos comics que modificarán nuestra visión del medio. Así que todo cuanto se diga estará mediatizado por estos datos que sabemos parciales.

Fig. 1 Kissing hands, de H. Heath (1827). Bocadillos solo icheros

LA VIÑETA: GLOBOS

Uno de los primeros datos que nos indica que estamos ante un tebeo y no una pintura, un chiste o un producto de diseño gráfico, es la viñeta, la parcialización de las secuencias en un conjunto de escenas. Dentro de ellas, encontramos un elemento característico: los globos. Su perfeccionamiento ha sido uno de los principales problemas a resolver, tanto en cuanto a forma, como a posición y distribución.

En la temprana muestra de la *Fig.1* vemos la característica manera inicial. Los bocadillos se conciben más como dibujo que como escritura. Se encajan donde queda un hueco, las letras se inclinan y se alabean a placer. La versión que nos ofrece Outcault es bastante mejor [*fig.2*]. Sus globos, ya con líneas perfectamente horizontales, siguen adoleciendo de los defectos que serán característicos en toda la primera fase de configuración del medio, en el inicio del siglo XX: bordes irregulares y caprichosos, ajustados al texto y que complican innecesariamente la forma; no hay un control sobre la medida de las palabras; por último y lo que más nos interesa en este caso, mantiene su aspecto de añadido, de estorbo dentro de la imagen.

Incluso en un revolucionario de la imagen como McCay encontramos este característico desdén hacia la composición de los bocadillos [*fig.3*]. Aunque cabe señalar a su favor la pronta supresión de los cartuchos de texto con los que cargó innecesariamente las primeras planchas de *Little*

Fig. 2 Fragmento de un sunday de Buster Brown, por Outcault (1906)

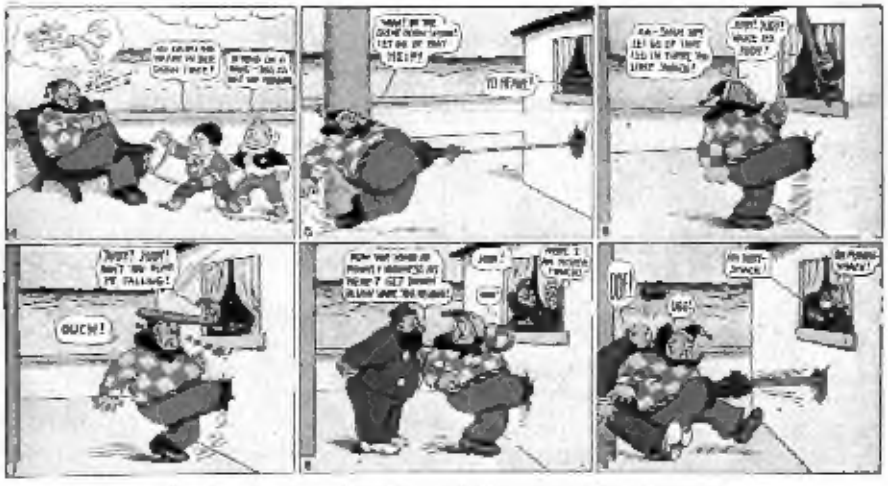


Fig. 4 Viñetas de The Katzenjammer's Kids, por Rudolph Dirks (1911)

Fig. 3 Viñeta de Little Nemo, por Winsor McCay (Octubre de 1911)

Fig. 5 Viñetas de Stumbleinn, por G. Herriman (1922)

Nemo. Dado que su labor como pionero ya fue suficientemente analizada por Faustino R. Arbesú en su momento, les remito a su ejemplar artículo[1] y pasaremos a otros autores.

En la muestra de Dirks [fig. 4] los bocadillos siguen flotando cerca de los personajes y apenas se atreven a alejarse. Su aspecto "dibujado" se mantiene, ajustándose de forma primaria a los sonidos que contienen. Los creadores parecen hacerse paulatinamente conscientes de los globos como un elemento más a ser tenido en cuenta dentro de la viñeta. El primer paso es buscarles un sitio y el segundo una forma. ¿Con qué criterio? Que no molesten. Esa parece ser la tónica en la evolución de su diseño. Su neutralidad es desde luego relativa, como veremos.

En el ejemplo de Herriman [fig. 5] los textos se han desplazado hacia las esquinas, buscando los bordes de las viñetas. Lo siguiente será dar con la forma más adecuada, que se va a mantener irregular durante unos cuantos años. Por cierto, fíjense en el plano medio que aparece en la tira de Herriman. Luego volveremos sobre esto.

Una opción en el camino hacia la forma "estandar", pasa por la supresión de los contornos, como vemos en los dibujos de Fox. [fig. 6] o en la elegante tira de Irvin, con su delicado aire decó de los treinta [fig. 7]. En ambos casos encontramos ya soluciones adecuadas al problema. Nos acercamos a los bordes, aunque no siempre se evitan los globos flotadores en el centro de la viñeta (de hecho, no siempre se puede) y los perfiles avanzan hacia una neutralidad que está a la vuelta de la esquina.

Roy Crane nos ofrece ya una solución canónica. En su *Wash Tubbs* notamos cómo

1. Rodriguez Arbesú, Faustino "Nueva mirada a la obra de Winsor McCay" en El Wendigo nº 73 (1997)

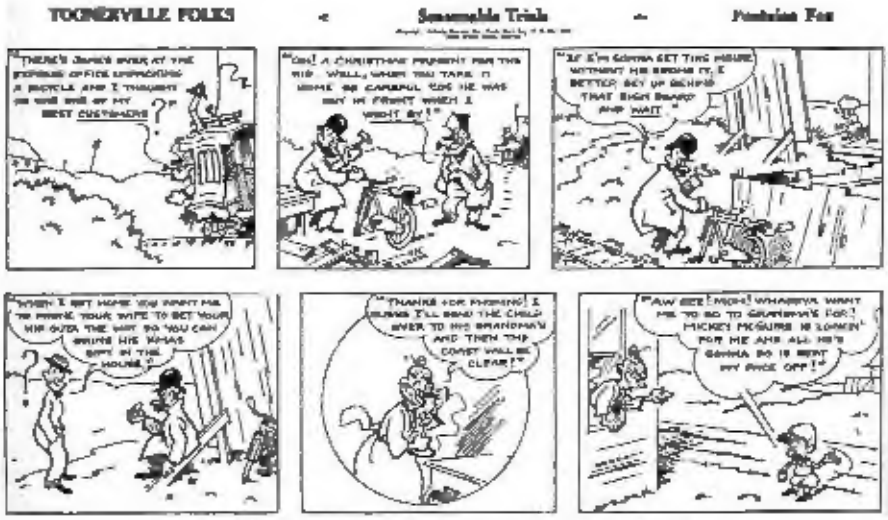


Fig. 6 Viñetas de Toonarville Folks, por Fontaine Fox (1930)

Fig. 7 Viñetas de The Smythes, por Rea Irvin (1930)

Fig. 8 Tiras de Wash Tubbs, por Roy Crane (1933)

AND TUTANKEN CRIED OUT, "IN THE NAME OF YOUR PHARAOH AND YOUR QUEEN, I COMMAND YOU, OPEN!"
BUT AT THAT SECOND, TARZAN WITHDREW HIS FOOT TO JOIN THE OTHERS IN A FIERCE LUNGE AGAINST THE DOOR

Fig. 9 Viñetas de Tarzan, por Hal Foster (1933)

el lenguaje da varios pasos de gigante [*fig. 8*]. No sólo los bocadillos se distribuyen con corrección. También las onomatopeyas (bastante tímidas hasta ese momento) se insertan con rotundidad y luego nos detendremos en sus aportaciones a la planificación. A partir de este momento el problema parece ya resuelto. Al menos es clara una conciencia de su existencia, algo no tan evidente en los ejemplos anteriores. La relación entre la imagen y el texto se vuelve dinámica y perdemos esa sensación de que ambos se estorban mutuamente[2].

De todos modos el cómic había empleado tradicionalmente otro sistema, que algunos autores no llegarán a abandonar y sobre el que aún hoy se trabaja. Me refiero a los textos de apoyo, tal como los encontramos, por ejemplo en Foster [*fig. 9*]. Las cartelas o los bloques de texto evitan muchas dificultades, especialmente cuando se cuenta con el sentido clásico de la composición de este autor. En lugar de emplear los elementos que serán intrínsecos al medio, los evita, procurando que nada entorpezca sus exquisitos dibujos. La alta pintura llevaba muchos siglos ofreciendo el paradigma del cuadro, de la imagen aislada. La viñeta podía funcionar como un marco, pero para ello había que suprimir los globos, las onomatopeyas y todo aquello que "molestase" al dibujo. Si Foster trabaja sobre un modelo acabado en sí mismo y que pocos han usado como él, Crane continua una tradición que ofrecerá en el futuro algunos de los mejores tebeos que recordamos.

¡O NOS ESCOLTAS FUERA DE LA CIUDAD O TE MATAMOS!
¡ME NIEGO! VOSOTROS, LOS TERRÁQUEOS, SOIS DEMASIADO SENSIBLES COMO PARA MATAR A ALGUIEN!
DÉJALO, ZARKOV.

Fig. 10 Viñeta de Flash Gordon, por Alex Raymond (1934)

FLASH ESTÁ SORPRENDIDO DE QUE ZARKOV Y DALE NO HAYAN VENIDO A ESPERARLE TRAS EL VUELO DE PRUEBAS. LA BELLA OLGA LE DEMUESTRA SU ENTUSIASMO: ¡ES UN HOMBRE MARAVILLOSO!

Fig. 11 Viñeta de Flash Gordon, por Alex Raymond (1941)

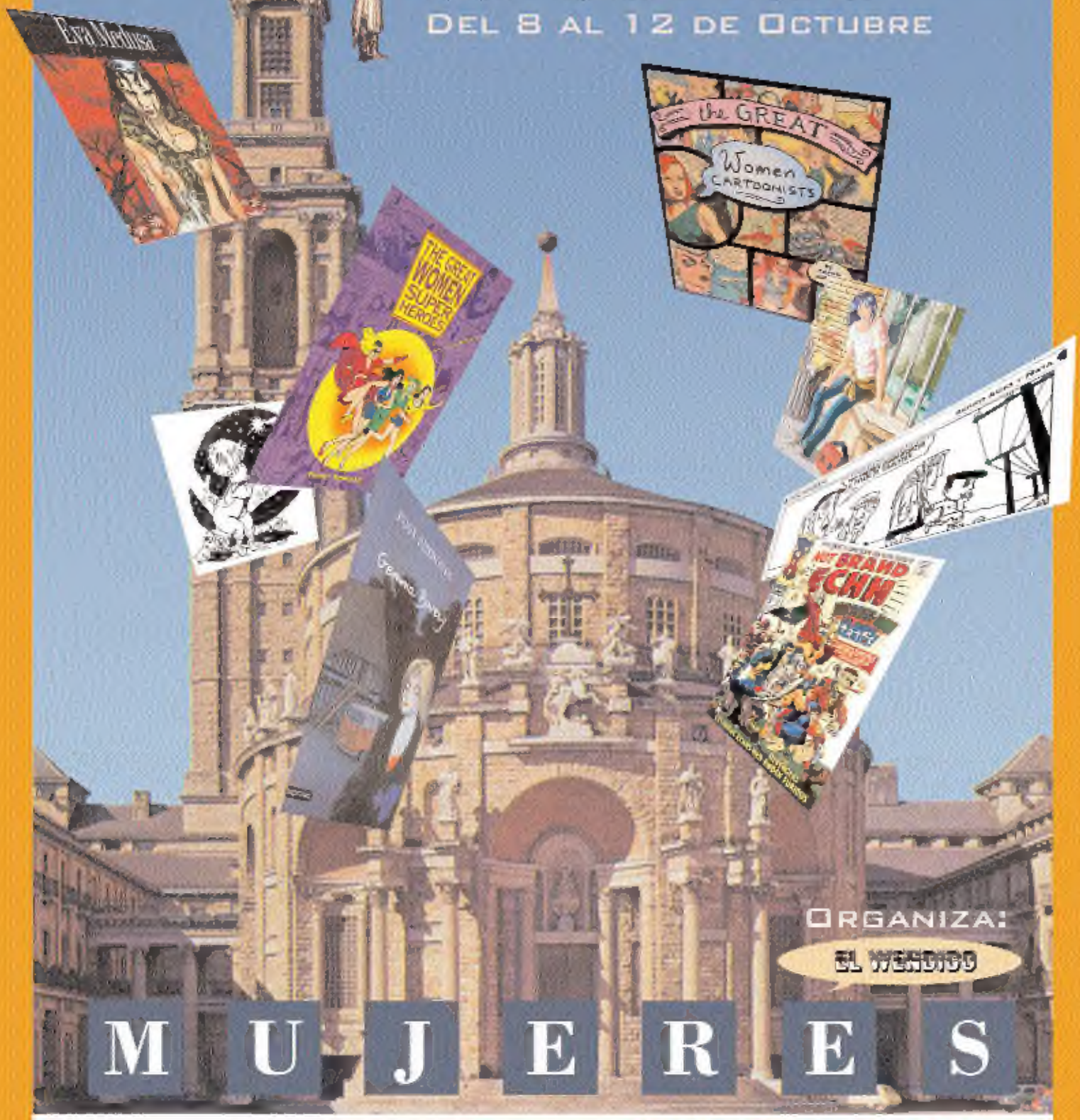
En este momento, tal parece que algunos autores no tienen claro qué sistema emplear. Raymond, que en sus inicios en Flash Gordon (1934) había empleado los bocadillos [*Fig. 10*], los abandona pocos años después [*Fig. 11*]. **[Continuará]**

2. Quizás no sea casual que se presentara unos pocos años antes The Jazz singer (1927), la película que inaugura oficialmente la etapa sonora del cine. Tal parece que ambos medios hayan sido conscientes casi al mismo tiempo de los problemas y posibilidades derivados de la integración de imágenes y sonidos y hayan buscado cómo abordarlos.

XXVI SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS (GIJÓN2002)

XVIII PREMIOS HAXTUR

DEL 8 AL 12 DE OCTUBRE



ORGANIZA:

EL WENDIGO

M U J E R E S

AUTORES CONFIRMADOS:

Georges Bess, *Carmen Barbará*, Henri Bismuth, Geery Conway, *Purita Campos*, Trevor Von Eeden, Víctor de la Fuente, *Diane B. Giorgianis*, Geoff Johns, Steve Leialoha, *Trina Robbins*, Mariscal, Pau, Urculo, *Ana Miralles*, Carlos Mª de Laís, *María Pascual*, Neto, *Margarita Rodríguez*, *Marie Severin*, *Posy Simmonds*, *Muriel Soria*, *Tinturé*, *Dolores Buseema*, Arturo Arias, *Mabel Álvarez "Ñuta"*, Javier Granda, Mangues de los Ríos, Cayetano Manzano, Roberto

Ayuntamiento de Gijón

cajAstur